44 БРОЙ 6, ЮНИ 2004, цена 5 лв.

PC CLUB

www.pcclub

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - ...УСИ

4,7 GB DVD

ДЕМА
UEFA EURO 2004
Hitman Contracts
Star Wars: Battle of Yavin цяла игра

съвместимо с формати DVD-ROM, D... PlayStation 2 и Xbox

игра на броя

HITMAN CONTRACTS

Предсмъртните мемоари на един наемен убиец

пръв поглед

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

тестове

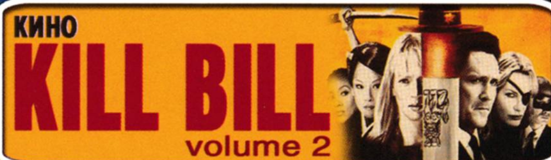
- Breed
- Singles
- Manhunt
- The I of the Dragon
- Battle for Troy
- UEFA Euro 2004

...

в аванс

- Thief: Deadly Shadows
- Supreme Ruler 2010
- Blood Rayne 2







в броя още

Crusader Kings
Forever Worlds
Championship Rugby
8th Wonder of the World


ISSN 1311982-6
9 771311 982002

Hitman Contracts



Предсмъртните мемоари на един наемен убиец

стр. 18

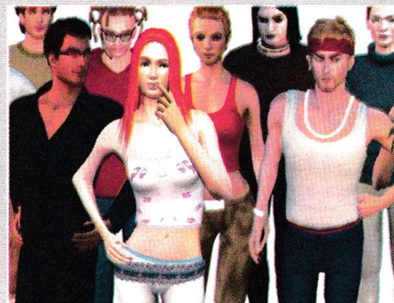
BREED



Добър или лош клонинг на миналогодишния Halo?

стр. 38

Singles: Flirt Up Your Life



Как да си свалим гадже

стр. 42

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, тел. 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Myst: Uru експанжън и нова четвърта серия!



След успеха на малкия безплатен expansion, който Cyan Worlds и Ubisoft пуснаха миналия месец, идва и новината, че вече се работи над комерсиално разширение на Uru. Uru: The Path of the Shell се очаква да излезе на 23 юли и ще продължи историята от мястото, където свършва безплатното разширение. За тези, които не са се докосвали до тази прекрасна приключенска игра, ще излезе колекционерско издание, съдържащо старата игра и двата експанжъна дотук.

И специално за феновете, които ще преборят новите загадки в разширението на Uru за месец-два, Ubisoft вече разработва четвъртото заглавие от поредицата, носещо името Myst IV: Revelation. Играта ще излезе през тази есен и в нея главният герой ще изследва мистериозното изчезване на млада девойка в световете, създадени от мислите на двама зли братя-автори на светове Сириус и Ачeнар. Играта ще бъде доста по-мрачна от предишните заглавия, но няма да предложи нищо ново в класическата Myst-аджийска формула от великолепни пейзажи и логически загадки. Последният коз на Ubi е музиката, която ще бъде създадена от Джак Уол, и ще съдържа изпълнение на Питър Гейбриъл.

Крис Сойър се връща към транспортния бизнес

Ако обявяването на Rollercoaster Tycoon 3 ви е оставило с неприятното усещане на липсата на Крис Сойер от екипа, то е защото известният дизайнер вече се труди над ново заглавие. То ще се нарича и ще представлява продължение на класическия хит на Сойер Transport Tycoon, в която играчите създават своя превозна компания, печелеща от пренасянето на хора и стоки чрез огромен набор от автобуси, влакове, самолети и кораби. Първите кадри от играта напомнят болезнено на класическата версия от 1995 година!

Vision – ролеви видения от ALTAR interactive

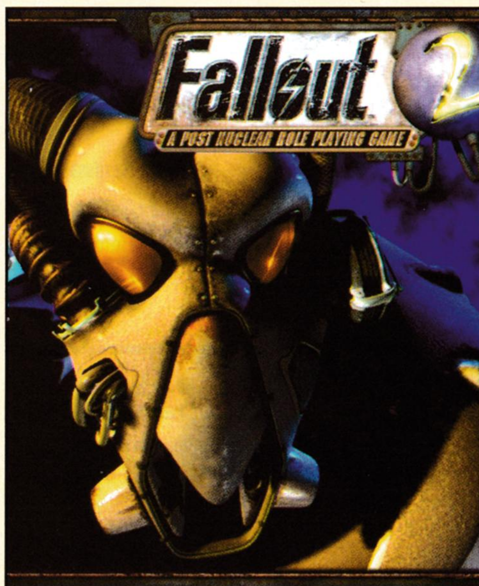


Octagon Entertainment и ALTAR interactive (създателите на UFO: Aftermath) обявиха, че навлизат в областта на фентъзи ролевите приключения с играта Vision, която трябва да се появи на пазара в края на 2005 година. Това, което отличава Vision от конкуренцията, е, че главният герой в играта ще притежава способността да получава видения, да усеща аурата на заобикалящите го хора и същества и да предусеща опасността, която го грози. Както си му е редът във всяко официално обявяване, авторите обещават "завладяваща графика с инверсна кинематика и убийствени текстури, динамични битки, развит изкуствен интелект, невероятен дизайн на нивата, вдъхновяващ сюжет и разнообразие на магии и противници, несравнима с останалите заглавия на пазара". Дали дори малка част от обещанията ще се потвърдят, още е рано да се гадае.

НОВИНА НА БРОЯ

Черни дни за Interplay

Дни преди предаването на броя за печат се разчу изключително неприятна новина – Interplay, издателят на хитовите ролеви серии Fallout и Baldur's Gate, е на ръба на фалита. Само през последния месец компанията е отказала плащания по задължения по заеми за над 280 000 долара. Поради невъзможност да плаща за притежаваните от компанията лицензи Interplay дори е изгубила правото да издава D&D-базирани игри, сред които успешната конзолна серия Baldur's Gate: Dark Alliance. Междувременно слуховете, които работещите в Atari споделят непрекъснато по форумите на компанията, държат феновете постоянно на нокти. Получава се така, че Atari обявява игри, които притежавани от нея фирми – като Bioware например – се налага по-късно да отричат. Но ето че последният слух от форумите е положителен: наистина, през следващите няколко години ще получим не само Neverwinter Nights 2, но и... Baldur's Gate 3. Няма правописна грешка. Легендата се завръща, дами и господа!



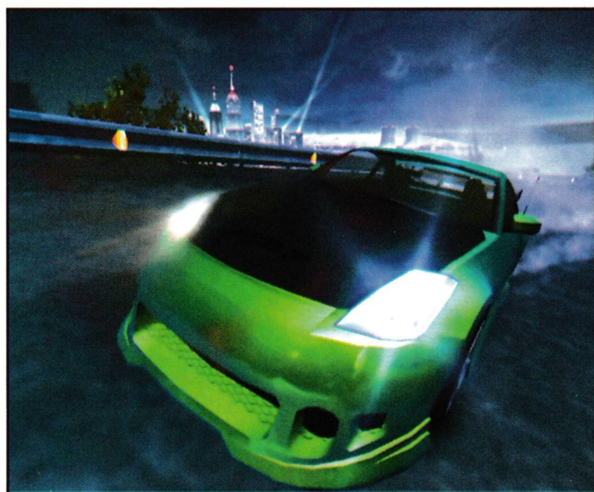
Ghost Recon 2 – нова доза Кланси

След като обявиха третата част на Rainbow Six, UbiSoft не пропуснаха да успокоят феновете и на другия тактически екшън с подписа на Том Кланси – Ghost Recon 2 ще го бъде! По думите на Лурент Деток,



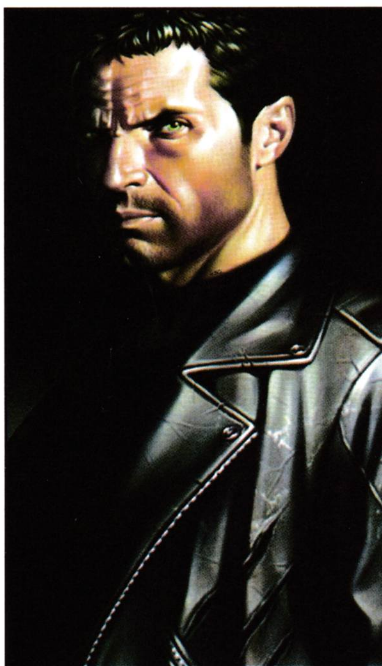
президент на UbiSoft, почти всички недостатъци на играта са премахнати, изкуственият интелект е сериозно подобрен, репертоарът от мисии е разнообразен, екшънът ще е на квадрат, а действието се провежда в условията на измислена война в Източна Азия. Ghost Recon 2 ще дойде за коледните празници.

EA обяви Need for Speed Underground 2



Напук на очакванията на феновете от http://www.needforspeedmostwanted.com да изскочи нещо ново и различно новата екшън рейсинг игра на Electronic Arts ще носи името Need for Speed Underground 2 и ще представлява значително подобрена версия на миналогодишния хит. Играта ще излезе през есента и както винаги ще е достъпна за всички конзоли, включително и PC. EA зорко следят успеха на Rockstar и техните GTA заглавия и в Underground 2 ще имаме не поредния набор от писти, а цял град за свободно обикаляне, плюс нови режими на игра, които ще акцентират именно на тази свобода. Ще можете да щурмувате нощем улиците в пет тематични квартала (да си го кажем направо: гета) с помощта на 30 лицензирани коли, а сериозно подобрените и удвоени като избор възможности за настройка ще дават над 70 милиона комбинации – сериозна гаранция за индивидуалност по осветените от неона улици. Сериозни промени в мултиплейъра няма да има, като отново ще трябва да се задоволим само с игра онлайн чрез игровите сървъри на EA.

Painkiller – защитен против игране!



Ако сте сред почитателите на екшън-игрите и вече сте се снабдили с пиратско копие на играта Painkiller, считайте се за късметлии – вие сте малцината, които ще могат да се насладят на тази игра без проблеми! Дни след официалната премиера на играта се оказа, че използваната от Dreamcatcher защита против копиране на Macrovision не е съвместима с голям списък CD устройства и честните, легални потребители на играта въобще не могат да си я инсталират. Форумите на DreamCatcher са под постоянен натиск от феновете и компанията обяви, че вече подготвя пач 1.1, който ще премахне въпросната защита. Но резултатът е ясен: 1:0 за пиратите и тези, които разчитат на труда им!

Завръщане към King Pin... 2

Това стана ясно днес след проведената от Interplay финансова конференция. На този етап се знае само, че продължението на хитовия 1st person shooter от 1999 г. (дело тогава на хората от Xatrix Entertainment, които сега се подвизават под името Gray Matter Studios) ще излезе във вариант както за PC, така и за Xbox. Предварителна дата, на която можем да очакваме евентуалната поява на новия Kingpin, все още не е обявена.

Ще има продължение на Universal Combat

Независимо от сериозния провал на космическия симулатор Universal Combat компанията 3000AD, зад която стои дизайнерът Дерек Смарт, не се предава и вече работи над продължение на играта. Продължението, наречено Universal Combat: Edge To Edge, ще излезе през ноември.

Sims Mega Deluxe – поредният експанжън



И последните надежди, че с близката премиера на втората част на изключително успешната симулация The Sims Electronic Arts ще спрат поне за малко с безкрайните разширения и компилации, бяха разбити на пух и прах. EA се готвят да издадат компилацията Sims Mega Deluxe. Макар официални данни за съдържанието на продукта да не са изнесени, според слуховете той ще съдържа оригиналната остаряла вече игра и всички излезли до момента разширения на едно или повече DVD-та.

Още червеи!

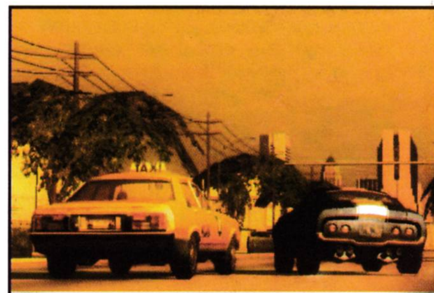
Team 17 резервира домейните "wormsforts.com" и "wormsfortwars.com", което красноречиво говори за намеренията им да издадат нова игра от успешната поредица Worms или поне експанжън за последното, триизмерно издание. Множество Интернет сайтове разпространиха също така непотвърдената информация, че играта ще излезе през септември тази година.

Colin McRae Rally 2005 тази есен

Само месец след издаването на PC-порта на четвъртото издание на успешния ралисимулатор Codemasters се готвят за петата игра от поредицата тази есен. Все още нищо не се знае за новостите в играта.

Driv3r се забавя... отново!

Atari и Reflections Interactive днес съобщиха неприятната новина, че техният Driv3r отново няма да се появи според предварително обявената дата (1 юни). Този път новата дата, за която третата част от популярната рейсинг поредица е запланувана да излезе, е 21 юни.



Жестока конкуренция на Super Power 2

Supreme Ruler 2010

■ BattleGoat / Strategy First ■ www.supremeruler2010.com ■ Симулация ■ TRD: Q2 2004

Явно актуалните събития в Близкия Изток пробуждат интереса на играчите към политическите симулатори, защото една непозната компания е твърдо решена да ви даде шанса да преживеете разпада на световния ред в Supreme Ruler 2010!

Апостол Апостолов
raynerape@mailbg.com

В днешно време е трудно да си представим света без трайното присъствие на американските интереси във всяка негова точка, от Европа до Ирак. Но ако вярваме на разработчиците от BattleGoat, на този световен ред идва край. През 2010 година след политическа криза Съединените щати се разпадат на независими държави, които обявяват война едни на други. Европейският съюз, наместо да надигне глава и да се възползва от невероятната възможност, чинно следва американския пример... и се разпада. Доскоро сплотени нации се превръщат в бойни полета на криворазбрани интереси за независимост – Северна Франция се опълчва на Южна Франция, Източна Германия повежда война срещу западната си съседка... За да не изостават от световните тенденции, Изтока и африканските държави също се хвърлят в мелето. И такa, на фона на световен хаос, изгрява вашата звезда. В Supreme Ruler 2010 ще бъдете избран за водач на една от 200-те държави, за да поведете своят малък народ към ролята на господстваща сила.

Ако сте се запознали в предишния брой със Super Power 2, лесно ще откриете основната разлика между двете заглавия –

войнолюбието и кръвожадността,

които ще струят от играта на BattleGoat. Поемайки ролята на избрана от вас държава, ще попаднете в изключително сложен световен конфликт. Войната ще е навсякъде около вас и единственото, което ще можете да сторите, е да се включите в нея. За целта ще трябва много точно да балансирате между икономическата мощ на вашата страна и военните й способности. BattleGoat се бият в гърдите с това, че са на път да създадат сложна и реалистична игра, изпълнена с толкова много възможности, които не сме срещали в друга подобна игра. В Supreme Ruler ще се наложи да балансираме между инфраструктура, образование, наука, военна дейност, имиграция, международна търговия, импортни и експортни ограничения и ако това не ви е достатъчно – писането на закони в собствената ви държава! BattleGoat едва ли вярват, че някой може да се справи с всичко това, затова и ще са налични 36 съветници, които да поемат управлението на държавата. Всеки един от тях ще има набор от статистики, които се отразяват на дейността му.



▲ Всяка военна част ще има над 24 статистики и избор от стотици специални умения. Пропуснах ли, че ще трупа и опит?

▶ В най-близък план ще можете да различите всяка града. За съжаление графиката не е най-силната страна на играта.

▼ Поглед над икономиката на вашата държава – посложно е, отколкото изглежда!



Военните действия ще включват стотици единици, от танкове и самолети до подводници и неизменното присъствие на атомната бомба. За разлика от Super Power 2, в Supreme Ruler 2010 битките ще са по-малко абстрактни и доста по-сложни за изпълнение. Единиците ще имат над 20 статистики, стотици специални качества и ще могат да се обучават и трупат опит на бойното поле. Действието в Supreme Ruler 2010 ще се провежда в реално време или в походов режим. В реално време във всеки момент ще можете да спрете действието и да раздадете заповеди на спокойствие. В походовия режим всяко действие отнема цял ден и ще можете внимателно да планирате действията си. Мултиплейър също е предвиден за до 16 играчи в няколко налични режима.

Графичната обвивка на тази обещаваща симулация е доста противоречива. BattleGoat твърдо вярват, че бъдещите политици не се интересуват от красива графика и демонстрират доста слаба визия. Теренът е псевдотриизмерен, а всички структури приличат на груби clip art изображения. Надявам се, че представата им ще се промени до есента, когато играта ще излезе на пазара, защото от това зависи успехът на още един силен представител на политическия жанр.

THIEF DEADLY SHADOWS

Стани крадец - спаси света!

■ Ion Storm / Eidos Interactive ■ www.eidos.co.uk/gss/thief_ds ■ Action ■ TRD: Q2 2004



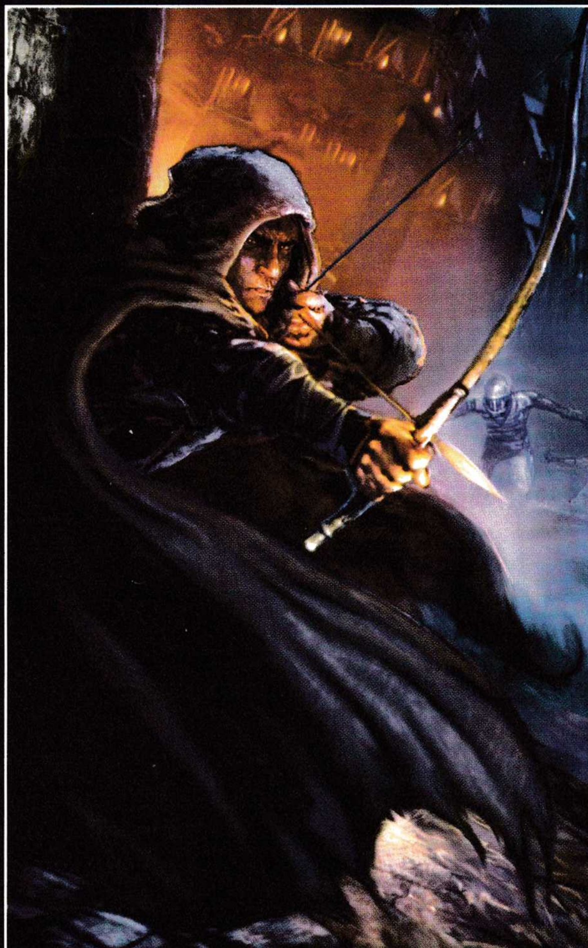
Има игри, които поставят стандарти. Преди появата на първия Thief обичайната представа за FPS-игрите беше свързана с много оръжия, тонове муниции и брутални битки лице в лице с всеки и всичко, което се изправи пред очите на озверелите геймъри. Играта на Eidos Interactive промени веднъж завинаги леко глуповатия имидж на този жанр. Заглавието се превърна в невероятно пристрастяващо забавление за милиони геймъри като доказа, че изкусната тактика, внимателното планиране, безшумното промъкване и светкавичната атака също могат да бъдат увлекателни...

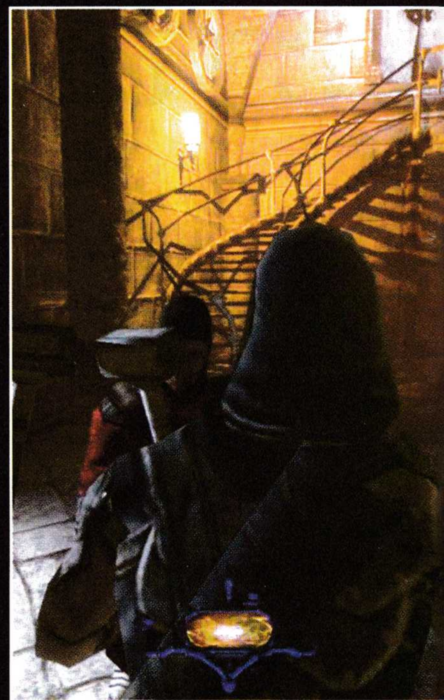
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

От първата поява на Thief изминаха почти шест години. Коледният пазар на далечната 1998 година беше разтърсен от нещо ново. С уникалния си геймплей, The Dark Project изненада както почитателите на екшън игрите, така също и критиците. За щастие този абсолютно нетрадиционен подход намери своите почитатели и шест години по-късно игрите от този тип продължават да се радват на невероятен интерес.

Със сигурност два от мегахитовете за тази година могат да се причислят към този жанр. Едва ли има нужда да се споменава интересът към продължението на Splinter Cell. Споменаването на хита на Ubi Soft не е случайно, тъй като новият Thief е насочен директно към феновете на стелт-екшъните. Някои геймърски критици побързаха още преди излизането да обявят Deadly Shadows за Splinter Cell в средновековието. От една страна, подобни твърдения звучат някак нелепо, но от друга, те имат известни основания, които са следствие от принципното сходство между двете игри.

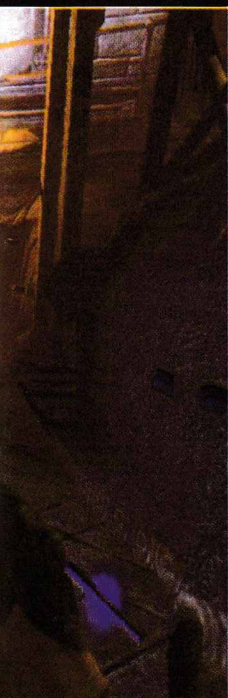
Историята на Thief 3 отново ни потапя в объркан и мрачен свят, където единственият начин да оцелееш е да бъдеш гъвкав, непредсказуем, безпощаден и... невидим. Свят на тайни общества, които се борят за надмощие. Нашият герой е наемник, в чиито ръце лежи съдбата на света... Трябва да се вживеете в ролята на Garrett – най-добрия сред крадците. Твърде малко са тези, които могат да кажат, че някога са го виждали. Той никога не е залавян и е ненадминат при промъкването дори в най-тайните и строго охранявани места.







По отношение на сюжета и предизвикателствата пред Garrett не може да се каже, че има кой знае колко промени или някакви новости. Не така обаче стоят нещата по отношение на геймплея и чисто технологичните аспекти на графичното представяне. Визията на Deadly Shadows е на съвсем ново ниво и това е напълно обяснимо с развитието на технологиите. Обаче има неща, които не се променят. Нашият герой е специалист по невидимото и безшумно проникване и затова мракът е неговият най-верен съюзник. Затова не бива да очаквате, че действието ще се развива в огромни открити пространства покрити със зеленина и окъпани в слънчева светлина. В света на Deadly Shadows всичко е мрачно и загадъчно зловещо. Сред замъци и катедрали, мрачни подземия и криволичещи сумрачни улички Garrett трябва да успее да изпълни своите задачи и да оцелее. Тук е мястото да се спомене, че за успеш-





ното справяне с мисиите, позицията на камерата и нейното движение са от особено голямо значение. Те би следвало да позволяват максимална видимост и гъвкавост в действията. Всяко недобре преценено движение може да бъде забелязано от врага, а както знаем Garrett е крадец, а не екшън герой.

В тази връзка са въведени най-разнообразни възможности за придвижване и прикриване. Някои от тях вече имахме възможността да видим и изпробваме в SC2: Pandora Tomorrow, но какви ще бъдат нещата на практика, ще видим при окончателното излизане на играта. По отношение на незабелязаното промъкване той ще разполага с приспособление, показващо нивото на шума и доколко е видим. Магическият Stealth Meter вероятно би предизвикал снизходителни усмивки у феновете на игрите с по-съвременна тематика, но без него мисиите в новия Thief ще придобият статута на невъзможни.

Garrett ще бъде въоръжен с подобаващ арсенал

В него няма как да се намерят извънредно мощни и порядъчно шумни оръжия. В интерес на истината всеки друг подход към въоръжението при заглавия от този тип би бил безкрайно учудващ. Така че, ако ви обземе носталгия по бруталния екшън и започнете да мислите за нещо с по-едър калибър и огнева мощ – просто сменете играта. Тук оръжията са изключително специализирани и изцяло в духа на мисиите и способностите на нашия крадец. Вероятно най-добрата илюстрация на геймплея в новия Thief беше дадена от човек от екипа на Eidos, който в едно интервю я определи като hide-and-seek.

Първото оръжие представлява нещо като палка, носеща името Black Jack. С нейна помощ можете да нападнете в гръб противника и да го зашеметите. Освен него ще разполагате с кама, с която да нанесете смъртоносни поражения. При подобен подход остава проблема какво ще правите с тялото и издайническите кървави петна. Ако желаете да спретнете капан, авторите на играта са предвидили експлозивни мини. Те могат да бъдат разположени по маршрута на патрулиращите стражи. В арсенала са включени няколко вида стрели. Чрез огнената могат да се поразяват цели от разстояние и то с невероятна ефективност. Съвсем отделен е въпросът, че по този начин се привлича излишно внимание. Особено интересно е хрумването с водната стрела, с чиято помощ е възможно да се гасят факли или да се прикрият нежелани кървави петна.

Така наречената Noisemaker Arrow е едно от уникалните средства в арсенала на Garrett. Изстрелвайки такава стрела, той може да отклони вниманието на противниците и да го насочи в подходящата посока, така че да успее да се промъкне незабелязан. В случай че ситуацията се усложни и няма друг изход от нея, е възможно да бъде употребена ослепяващата бомба, която използвана в точния момент може да помогне на нашия герой да отърве кожата. Освен оръжията, Garrett притежава разнообразни инструменти като универсални шперцове за отключване на врати. С тях наистина би трябвало да може да се отвори всичко, но е добре да се има предвид, че това отнема време и така значително се повишава рискът от разкриване. С помощта на специалните ръкавици перфектният крадец Garrett ще бъде в състояние да се изкачва по невъзможни повърхности и така да заобикаля опасностите или да се измъква от тях. Особено полезно е така нареченото механично око, което позволява околността подробно да се оглежда от разстояние, така че да се избере най-подходящата и безопасна тактика за придвижване.

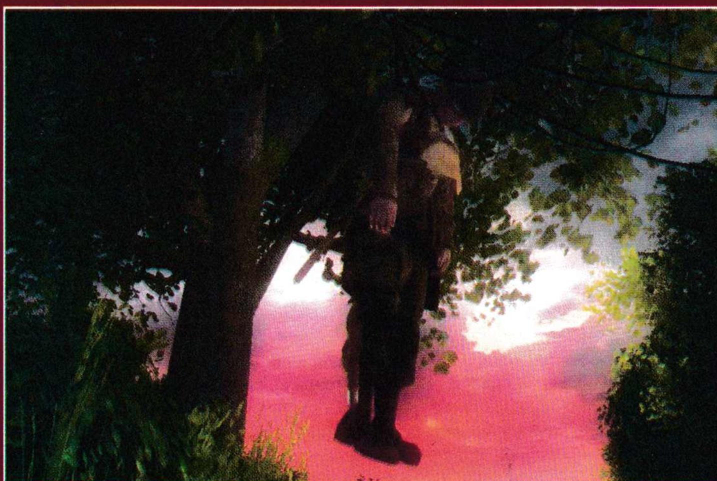
При всяко положение Thief: Deadly Shadows е изцяло в духа на поредицата. От нея не бива да се отправят претенциите за някакви революционни новости или уникални хрумвания, но очакванията са тази игра да бъде един от големите хитове на годината.

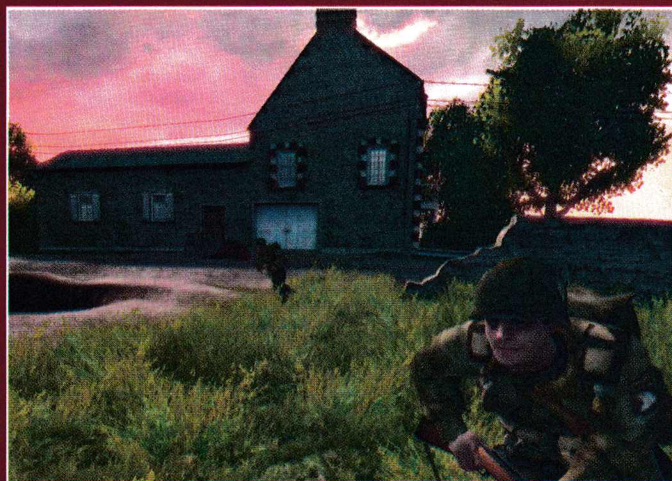
Новият Thief заедно със SC2: Pandora Tomorrow би трябвало да са истинско удоволствие за почитателите на стелт екшъните. Дали ще е така, ще разберем съвсем скоро. Точна дата, обявена на сайта на издателя, няма, но очакванията са това да се случи през месец юни.








Нищо, на всекиго се случва. Ей сега ще load-нем и следващия път внимавай с парашута!


Вашите войници проверяват параметъра, винаги нащрек.

BROTHERS IN ARMS

■ Gearbox / UbiSoft ■ www.brothersinarmsgame.com ■ Тактически екшън ■ TRD: Q4 2004

Втората световна война придоби култова популярност сред производителите на тактически екшъни. След Medal of Honor, Battlefield 1942 и Call of Duty, като че ли трудно някой може да ни изненада с нещо ново. Gearbox обаче имат нещо, за което другите производители могат да мечтаят – популярен лиценз за една от най-добрите продукции на HBO, посветени на този велик исторически период.

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Gearbox е компания, занимаваща се предимно с конверсии на чужди игри за конзоли и най-много някой експанжън, така че Band of Brothers е нейният първи голям опит да си създаде имидж на сериозен разработчик. Играта е базирана по изключително успешния сериал на HBO, базиран на истински случай, Band of Brothers, чието DVD-версия придоби популярност и в България. Независимо от апетитния лиценз, тя няма да следва плътно историята на сериала, а ще си позволи голяма свобода в сюжета, поради което и имената на повечето персонажи ще са променени. Въпреки това Band of Brothers ще предложи възможността да влезем в калните ботуши на сержант Мат Бейкър и поведем подчинените му войници през деветте кръга на военния ад.

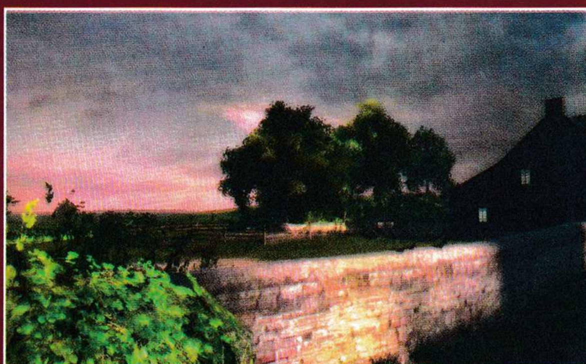
Gearbox акцентират, че ролята на Бейкър е да бъде преди всичко командир, а не воин-единак, който собственоръчно провежда геноцид из вражите редици. Ако изпитвате каквито и да е съмнения към това, добре е да знаете, че в Band of Brothers такива неща като точки живот или аптечки или манерки, които възстановяват боеспособността на поверения ви сержант, няма да намерите. Ако бъдете улучени от вражески огън, шансът да намерите края си на бойното поле е напълно реален. Ако по някаква случайност оцелеете, то бойните ви възможности ще бъдат сериозно намалени. Оръжията и щетите, които те нанасят, ще бъдат безкомпромисно реалистични.

Планирането на всеки ход излиза на преден план и тук Gearbox демонстрират

завидно внимание към автентичността

Една от най-популярните фронтови тактики по време на Втората световна война е използване на два екипа, един въоръжен с леки картечници и гранати, чиято цел е да се приближи до врага и да го унищожи, а вторият носи тежки оръжия, с които държи врага притиснат, докато първият екип върши мръсната работа. В играта вашите подчинени ще бъдат разделени именно на два екипа, всеки от които ще може да се състои от максимум трима войника. Ситуационен изкуствен интелект ще се грижи за това те да реагират удачно на околната среда и поставените им задачи. Авторите се опитват да излязат от рамките на класическата "екипна" игра и затова геймплеят на Band of Brother ще бъде доста по-сложен и реалистичен. Управлението обаче няма да страда от това – с натискане на бутон ще може да сменяте екипа, на който задавате команди, а с друг ще поставяте команда в зависимост от целта. Ако е враг – вашите подчинени ще го атакуват, ако е врата – ще я разбият и т.н.

Енджинът на играта ще пресъздава невероятни пасторални сцени.





Графично изгледите са великолепни. Gearbox ще използват наистина впечатляващ триизмерен енджин, в който войната изглежда далеч по-жива и ужасяваща от преди. Това ще бъде изразено и върху лицата на вашите подчинени войници, защото те ще изразяват голям набор от емоции така, че да ги почувствате не като осъдени на бавна смърт купчини от полигони, а истински хора. Благодарение на напредъка на програмистите от Gearbox, ще се насладим и на огромни нива и никакъв надпис "Зареждане...", който да убие всяко желание да се хвърлим на фронта. За моделиране на игровите карти авторите са използвали сателитни снимки, а за изграждане на автентична среда и архитектура – хиляди архивни снимки и материали.

ИЗПРАТИ HARD НА 1025

Бойко Посков от Самоков спечели ATI RADEON 9600

Спечели Luxeon 5.1 канална звукова система за домашно кино с поддръжка на Dolby Digital, Dolby Prologic, DTS!

Всеки SMS увеличава шанса ви! Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!



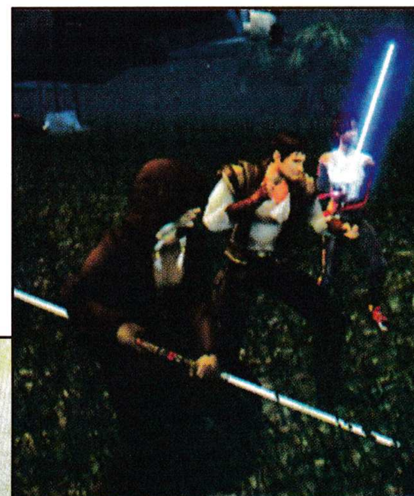
Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

Излезе първата информация за наследника на най-добрата от съвременните ролеви игри

■ LucasArts/Obsidian
■ www.lucasarts.com
■ RPG
■ TRD: Q1 2005

122 – в момента това е броят на наградите, спечелени от създателите на Star Wars: Knights of the Old Republic. Цифрата е внушителна и със сигурност поставя рекорди, а авторите напълно заслужават всяка една от тези награди, защото именно KOTOR бе заглавието, което убедително доказа, че дори днес, когато всички търсят мултиплейър режим и разработват MMORPG, една хубава и задълбочена солова ролева игра все още може да се превърне в мегахит. "Игра на годината", "ролева игра на годината", "най-добри персонажи", "избор на редактора", "най-добро фентъзи", "най-добра Star Wars игра" и тъй нататък, и тъй нататък – още много от същото – играта получи признание от играчи и критици по цял свят, дори изтръгна одобрение от хората, които не харесват и никога не са харесвали света на Star Wars. Съвсем закономерно, вече се работи по продължение, озаглавено Knights of the Old Republic: The Sith Lords.



Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Информацията, използвана за тази статия, е официална, но както става винаги, когато говорим за толкова хитова игра, същата тази официална информация бе предшествана от куп слухове и спекулации. Учудващото в случая е, че повечето от тези, меко казано, съмнителни догадки в крайна сметка се оказаха съвсем достоверни – подзаглавието на играта наистина ще е The Sith Lords и тя наистина ще се разработва не от Bioware, а от нов екип – а именно световно неизвестните Obsidian Entertainment. Нека тази новина не ви тревожи – компанията е новосформирана, но зад новата игра няма да стоят Сульо и Пульо, а ветерани в жанра на ролевите игри, работили преди в Black Isle върху заглавия като Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale и Fallout. Самите Bioware са препоръчали хората от Obsidian за проекта, което е достатъчно красноречиво.



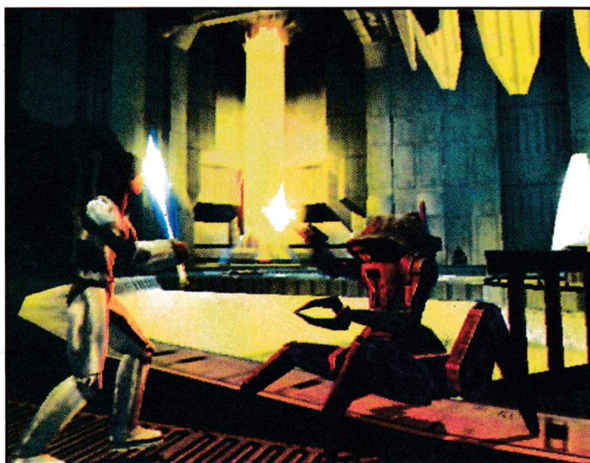


3995 години по-рано, в една далечна-далечна галактика...

Историята на новата серия започва точно пет години след края на старата, действието в която пък се развиваше точно четири хилядолетия преди епохата, показана в Star Wars – филмите. След края на последната гражданска война, подкладена от тъмния лорд Малак, в Републиката са настанали години на хаос, а джедайският орден е разпуснат и практически не съществува. Главният герой ще бъде съвсем нов персонаж – бивш джедай, ветеран от Мандалорските войни, който през последните години се е оттеглил в изгнание, подобно на неповторимия Джоли Биндо от първата игра.

Който е минавал KOTOR, вероятно е забелязал, че тя имаше няколко възможни завършека. Авторите на продължението много елегантно, бих казал почти гениално, са избегнали решението да изберат точно един от тях. Какво се е случило със стария герой Реван, а и с Бастила и другите, ще определите вие, чрез





избора на реплики в първите разговори от новата игра, където на практика ще преразкажете историята на Реван от старата. Това по своеобразен начин ще определи новата действителност и ще промени някои странични куестове, които ви очакват по-нататък в играта. Във всеки случай сигурно е, че самият Реван няма да се появи в играта, тъй като е отпътувал към Непознатите Региони около година след края на първата част.

Повече от същото

Авторите от Obsidian Entertainment без изключение са големи фенове както на Star Wars, така и на първата игра и всячески ще се стремят да издържат продължението в същия дух. Отново акцентът ще е върху интересните и задълбочени персонажи, епичната история и разчупените странични куестове, а не върху битките и "пауърплея". Тържественото обещание на новия екип е да не поправят това, което не е било развалено (например интерфейса, графиката, математическата и бойната система), а да се съсредоточат върху усъвършенстването на сполучливите страни на предишната игра.

Авторите твърдят, че ще успеят да изстискат още повече красота от старата графична машина с помощта например на някои нови трикове с осветлението и по-разнообразни анимации в битка, при това без никакви радикални промени и завишени системни изисквания. Геймплеят ще бъде обогатен и допълнен с нови елементи, най-атрактивните от които ще бъдат новата система за ъпгрейди и престижните класове.

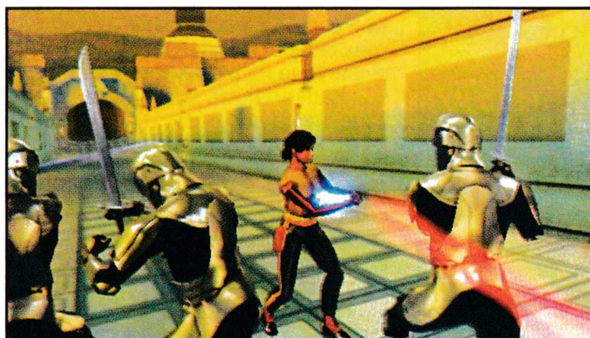
Модификацията и подобряването на оръжията и броните в първата игра бе чисто праволинеен процес (намирате подходящия компонент и директно правите подобрението), като изключим светлинните мечове, където играчът все пак имаше известно право на избор кои точно фокусиращи кристали да ползва. Всичко това радикално ще се промени в Sith Lords, където играчът ще има много по-голяма свобода при ъпгрейдите, не само защото във всеки случай ще трябва да избирате от много възможности, а и защото уменията на персонажите в групата (напр. Repair и Security) ще оказват влияние върху тях. Също така ще е възможно да разглобявате безполезни предмети и да използвате чарковете за направа на нови.

Престижните класове пък би трябвало да са позната концепция за всички, които са играли експанжъните на Neverwinter Nights –

те стават достъпни в късния етап от играта и дават на героите ви уникални умения и способности

Конкретно джедайските престижни класове ще са Jedi Master, Jedi Watchman и Jedi Weapon Master за Светлата страна и Sith Lord, Sith Marauder и Sith Assassin за Тъмната. Те се явяват еквиваленти на култови персонажи от филмите и книгите – съответно Йода, Оби-Уан, Мейс Уинду, Императора, Дарт Муул и Мара Джейд.

Предвидени са още много дребни игрови екстри, включително нови джедайски способности, фийтове, екипировка и т.н. Игровите персонажи ще са общо 10, като отново в един момент ще можете да управлявате точно трима от тях. Главният герой ще има още повече интеракция със спътниците си, а тяхното отношение към него ще се променя в зависимост от постъпките му. Също както вас, те ще трупат "светли" и "тъмни" точки, което ще влияе на характера им – в течение на играта можете да покварите някой благороден джедай или да върнете към Светлата страна някой разкаял се злодей. Повечето персонажи ще са съвсем нови, но ще видите и някои познати лица, например двата дроида, които ще са свързващият елемент между двете игри така, както R2-D2 и C3PO присъстват и в двете филмови трилогии. Друг реверанс към старата игра ще е корабът на главния герой – по стечение на обстоятелствата, това ще е добре познатият Абаносов Сокол, с който Реван и спътниците му пътуваха из галактиката. А космически пътешествия съвсем определено ще има, защото в новата игра ще посетите цели 7 планети, една от които ще бъде постапокалиптичния Дантуин, а останалите засега се пазят в тайна.



УТОЧНЕНИЕ

В илюстрациите на страницата са използвани модели от оригиналния KOTOR, които ще бъдат заменени с нови във финалния продукт.

За добро или за лошо – никакъв мултиплей!

Много хора ще се подразнят от тази новина, но поне аз се зарадвах като я чух – така или иначе на пазара се предлагат премного ролеви заглавия, които дават безкрайни възможности за мрежови игри, нека KOTOR си остане това, което беше – най-добрата солова ролева игра. Ако авторите се бяха захванали с онлайн-режими и мултиплей-дуели, почти със сигурност щяха да "паднат от двете банти върху пясъка", а така ще могат да се съсредоточат само върху това, което бе силата на първата игра. Все пак, Obsidian обещават някакви мистериозни онлайн екстри, които със сигурност няма да са свързани с мултиплей.

Макар че съм голям фен на първата игра, ясно съзнавам, че тя имаше своите недостатъци – например слабия изкуствен интелект на противниците и спътниците ви в битка. Авторите засега не са казали дали ще правят радикални промени в тази насока, но поне аз силно се надявам. Също така много играчи се подразниха от досадните мини игри – хазартната Пазаак, състезанията със спидери и стрелбата по изтребители в космоса. Лошата новина е, че такива елементи ще има и във втората серия, а добрата е, че авторите обещават те да изглеждат много по-добре, отколкото в първата, и без изключение да са незадължителни.

Остава само да дочакаме началото на 2005 (планира се играта да се продава през февруари), за да видим крайния резултат, който поне засега има потенциал да се превърне в нещо още по-добро от оригинала... И нека Силата бъде с Obsidian!

BLOODRAYNE 2

■ Terminal Reality/Majesco Games
■ www.bloodrayne2.com ■ 3th Person Action
■ TRD: октомври 2004

Сексапилната полувампирка скоро ще се завърне

С излизането си BloodRayne беше заглавие, което нямаше как да остане незабелязано. Играта имаше своя голям потенциал и бързо успя да си спечели многобройни почитатели. Неспирният и брутален екшън, многото противници, реките от кръв и не на последно място, повече от запомнящата се главна героиня успяха да превърнат BloodRayne в наистина добра игра. Но както много често се случва, именно някои дребни проблеми и недомислици попречиха на заглавието да получи своята перфектна оценка, както от страна на критика, така и от страна на геймъри. Сега обаче на хоризонта се задава продължение на вампирския екшън, което ще има за цел не само да бъде това, което първата част не можа, но и ще предложи на своите верни фенове много, много повече. Разработчици и разпространители отново ще бъдат хората от Terminal Reality и Majesco Games.

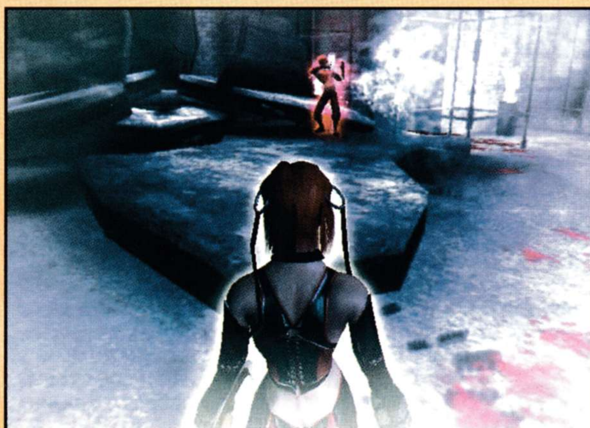
Иван Поборников
goodevil@mail.bg







Действието в BloodRayne 2 вече ще се развива в наши дни. Това си е изненада, като се има предвид, че събитията в първата част се разиграваха през 30-те години на изминалия век. Това че от последната ни среща с агент Rayne ще са минали повече от 60 години, съвсем не бива да ни плаши. Въобще не си мислете, че след цялото това време сексапилната девойка ще се появи пред нас преобразена като побеляла бабичка с изкуствено чене и бастун. Сигурен съм, че никой от вас не е забравил, че Rayne все пак е получовек-полувампир, който може да живее над 200 г. Така че без паника – червенокосата красавица ще си е все така стройна, изящна, пищна...



Събитията в BloodRayne 2 за втори път ще се въртят около бащата (Kagan) на г-ца Rayne, когото тя така и не можа да убие в първата част. Този път обаче главна мишена на героинята ще бъдат нейните братя и сестри по съдба. Причината за това е, че всички полувампири са решили да издигнат специален култ към Kagan. Целта му, както сигурно вече сте се досетили, е да се създаде армия от вампири с една-единствена цел – унищожение и господство над цялото жалко човечество. За щастие, на наша страна отново застава лошото момиче Rayne, което всячески ще се опитва да предотврати всичко това.

Историята на първата част не беше една от най-силните ѝ страни. Май и в продължението нещата няма да се променят кой знае колко. За сметка на това пък

геймплеят ще бъде просто убийствен!

Много от критиките на феновете към първата част бяха насочени към случайния начин, по който се генерираха комбо атаките. Изглежда, че хората от Terminal Reality са се вслушали в тях, защото по техните думи играчите най-сетне ще имат пълен контрол над бойните движения на своята героиня. Във всеки един момент ще можете да правите точно тази комбо атака, която наистина искате. Комбинациите от ритници, бойните техники и ефектните удари на Райнините остриета ще бъдат просто истинска феерия от красота, грация и естествено много плискаща се кръв, която ще изтича от телата на нейните врагове. На този етап в играта се предвидени над 30 вида специални комбо атаки, с които да разпердушинвате вашите опоненти. За улеснение е предвидено и специално меню, от което спокойно да организирате и избирате вашите комбота. Освен това с течение на играта постоянно ще ви се налага да се изправяте срещу себеподобните си, които ще играят ролята на нещо като босове. След като успешно преустановите жизнените им функции, автоматически ще придобиете и техните специални умения и атаки.

Новостите ни очакват и по отношение на оръжията. Освен няколко

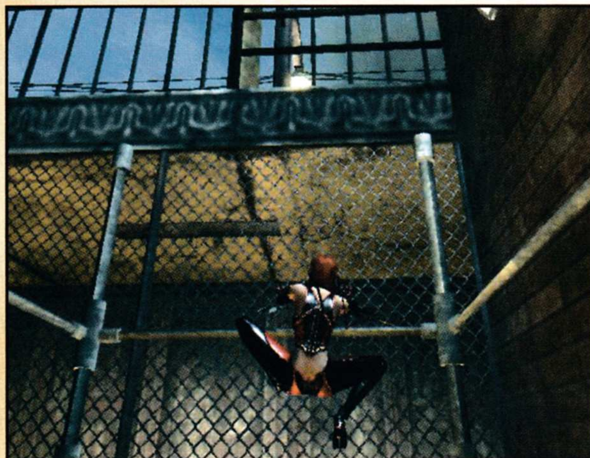
нови модела, във втората част червенокосата ще може да трепе своите противници и със специални пушкала (биооръжия), предназначени изцяло за вампири. Особеното при тях е, че вместо с патрони се зареждат с кръв! Това ще рече, че освен на ходещи аптечки, вашите опоненти вече ще играят ролята и на източник на муниции. Дори и да ви свърши запасът от червена течност в оръжието, пак ще можете да продължите стрелбата. Тогава източник на муниции ще бъде нежното тяло на Rayne, като

след всеки изстрел на оръжието то ще изсмуква част от нейната кръвчица

С течение на играта героинята ще трупа и опит. Постоянно ще подобрява своите способности и показатели, като едно от най-интересните неща е възможността да ъпгрейдвате оръжието си. Колкото по-дълго си служите с дадено пушкало, толкова повече опит ще трупате с него. Смисълът на всичко това е, че в един момент то ще се превърне в още по-разрушителен уред за изтребление.

Вампирските ви умения, режими на виждане и аури също ще бъдат налице. Така например с малко козметични промени режимът "Aura vision" отново ще бъде на ваше разположение. Ще имате също така и някои нови способности, като по-известните до този момент са: Blood Storm, Ghost Feed и Possession.

Освен за да ви помага при храненето, добре познатият ви харпун вече ще има и нови функции. Когато той се забие в тялото на някой лошковец, можете да го придърпате към себе си, но и да го размятате наляво-надясно из пространството. И това не е всичко! При нужното движение на Rayne така можете да засилите нанизаната на харпуна ви гад, че ако я шибнете в някоя стена, не е изключено тя да се разруши от удара. Това ще и втората функция на харпуна – с него да разрушавате заобикалящата ви околна среда. Ще можете да бутате, трошите, събаряте и разрушавате всякакви предмети и обекти. Сами виждате, че начините, по които ще можете да се отървете от вашите опоненти, се ограничават единствено от въображението. Една групичка противници може да бъде накълцана и пребита до смърт или застреляна, или пък какво ще кажете, ако просто стоварите върху главите им цяла стена с харпуна? Звучи страхотно, нали! Точно това беше нещото, което куцаше на първата част – липсата на достатъчно интеракция с околната среда. Сега обаче нещата в BloodRayne 2 ще стоят по съвсем различен начин. Интеракцията из нивата ще бъде на адски високо ниво. Физичният енджин също ще бъде на добро равнище, което ще се усети, когато започнете да размятате телата на враговете из нивата.



За пилоните, на които Rayne ще се кълчи

Сега идва ред на две от най-ефектните способности, които изящната кръвопийца ще притежава. Първото е възможността да се пързаля по различните парапети и перилата. Нещо подобно на Tony Hawk, ама не съвсем. Не съвсем, защото, докато прави това с остриетата и оръжията си, непрестанно ще сее смърт. Второто нещо, което героинята ще владее, са едни други доста интересни акробатични умения. Подобно на Принца на Персия Rayne ще може да се катери, премята и задържа на различни пилони, разположени във вертикално и в хоризонтално положение. Например може да се покатери по някой стълб, след което да стисне хладното желязо с дългите си нежни бедра и в това положение да продължи да води битката. Също така тя безпроблемно ще може да се провесва с главата надолу от някой прът. От тази интересна поза за нея отново няма да представлява никакъв проблем да унищожи с оръжията си всичко живо.



Както може и да се очаква, графично BloodRayne 2 ще изглежда по-добре от своя предшественик. Terminal Reality са хвърлили доста труд с цел подобряване и модификация на възможностите на своя Infernal енджин. Ще получим значително завишено количество полигони както по персонажите, така и по околната среда, много различни и приятни ефекти и т.н. Край вече на "дървената" анимация от първата част, която също понесе доста критики. За продължението авторите ще използват motion-captured-технологията, с която ще могат да придадат по-голяма плавност на движенията на различните персонажи.

Играта изглежда повече от обещаващо, дано авторите съумеят успешно да реализират всички тези прекрасни идеи. Лично аз прибавям BloodRayne 2 към тазгодишния си списък с най-чакани заглавия. За момента завръщането на сексапилната Rayne е запланувано да стане някъде през октомври тази година.





WARLORDS BATTLECRY III

Многообещаващо продължение на моята любима фентъзи-стратегия

■ Infinite Interactive ■ www.warlordsbattlecry3.com ■ P 450, 128 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD



Появилата се не чак толкова отдавна втора част на стратегията Warlords Battlecry предлагаше всичко, което един закоравял фен на фентъзи жанра можеше да иска и най-вече огромно изобилие от най-разнообразни фантастични раси, същества, гадинки и гадняри. И мога само да се радвам, че производителите Infinite Interactive няма да изневерят на традицията и в дългоочакваната трета част ще ни поднесат отново това, което феновете на поредицата искат – много раси, много разнообразни същества, многобройни и интересни мисии плюс RPG-елементи и всичко това забъркано с повече от приличен сюжет!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Най-добрата новина е, че като се съди по видяното досега, типичната, атмосфера на оригиналната Battlecry поредица е запазена и дори обогатена и доразвита, без да се правят водещи до провал експерименти, както стана модерно напоследък.

На дисковете към настоящия брой на списанието ще намерите 270 мегабайтовото демо, а ето ви и няколко предварителни думи за това, какви са новостите в цялата игра.

На първо място – сюжетът! Във втората част той, или по точно неговата липса, бе една от слабостите на играта. Наистина там при завоюването на някоя провинция получавахте обилна информация за местните раси и нрави, то това беше само за конкретната провинция и не пасваше особено на някаква цялостна история. Сега нещата са променени или поне би трябвало да са променени, като се съди по обещанията на производителите (от едно демо все пак няма как да се направи цялостна преценка дали историята е задоволителна). Действието се развива след края на Warlords IV – точно така, след походовата стратегия Warlords IV. Налице е още един континент освен познатата ни Etheria, населен с непознати и странни раси – хората-змии Ssrathi и насекомоподобните Swarm. Но не мислете, че събитията от Warlords IV няма да оставят отпечатък върху настоящето. Третата нова раса, която ще носи разрушение и смърт на всички разумни същества, са страшните Plaguelords и тяхната поява е пряко следствие от вашите действия в предишната игра.

Всичките тези нови нации са съпроводени съвсем естествено с нови сгради, многобройни нови същества, нови специални умения и много нови магии. Разбира се, отново ще имате и главен герой, който ще участва директно в сценариите със своите умения, магически способности и артефакти. Особеното е, че в развитието му ще забележите някои елементи от Warlords IV – както в областта на специалните му умения, така и при магическите му способности... И понеже стана въпрос за магически способности – ще има и допълнителни магически школи, с които общият им брой става 13 с точно 130 различни и най-разнообразни заклинания.

Сериозна новост е начинът, по който ще се завладяват новите провинции

Във втората част на играта си избирахте къде да нападнете според нуждите си – или по-точно според специалните облаги, които се получаваха от владеенето на дадена провинция. Сега новите територии няма да ви предлагат само възможността да се опитате да ги завоювате с груба сила, но и в зависимост от развитието на сюжета често ще получавате и допълнителни задачи под формата на специални куестове за изпълнение.

Няколко думи за графиката – ако погледнете системните изисквания, ще ви направи впечатление, че те са необикновено ниски. Причината за това е, че във Warlords Battlecry III все още се използва 2D-енджин – но ви уверявам, че няма да загубите, тъй като всичко е много красиво, с добри специални ефекти и в никакъв случай не изглежда остаряло и демодирано.

Така че не се бавете и си инсталирайте демото и ако играта ви хареса, започвайте да броите оставащите дни до излизането на пълната ѝ версия.





Rise of Nations: Thrones & Patriots



▲ Александър Македонски срещу траките.

Голяма игра от голям производител

■ Big Huge Games/Microsoft ■ www.microsoft.com/games/thronesandpatriots
■ P 500, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD

Какво можем да очакваме от компания, която се нарича Big Huge Games? Нищо друго освен голяма, огромна игра, която може да се играе много дни и седмици без прекъсване. Дори толкова голяма и огромна, че човек току-виж се преуморил! А сега си представете, че в играта освен другото по неизвестни причини е включена световно известната велика нация, наречена "банту", но по още по-неизвестни причини са пропуснати далеч по-маловажните "американци"...

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Какво би следвало да направят тогава производителите? Да включат американците, разбира се! Освен това? Да намалят размера на играта? Ами, разбира се! И ето новият expansion Rise of Nations: Thrones and Patriots вече е готов! Като просто освен новите нации към оригиналната кампания "Conquer the World" кампания са добавени още четири нови мини-кампании, по-малкомащабни и изискващи по-малко ходове за изиграване... Какво! Ходове? Ами нали това уж беше стратегия в реално време! Какви ходове, какви чудесии? Не, това не е печатна грешка, а просто едно напомняне, че всяка кампания в Rise of Nations се състои от две части. Едната е стратегическата, която се играе върху карта на света, и този свят е разделен на територии. Всяка територия се характеризира с някакви ресурси и население от определена нация. И след като разгледате картата и оцените положението, всеки ход трябва да решавате какво да предприемете – можете да атакувате някои от съседните територии, да извършите друго действие или дори просто да си пасувате и да натиснете "End of Turn". Последното ще ви даде допълнителен запас от така ценните "tribute points", които... Tribute Points? Какво е това? Тези



▲ Александър Македонски пред избор.

точки всъщност са дипломатическите "ресурси" на вашата държава. Искате да нападнете друга нация? Няма проблем, стига да разполагате със запас от нужните "tribute points", за да обявите война... Или казано по друг начин, тези точки са "валутата" за вашето управление.

А ако все пак сме решили да нападнем? Тогава какво следва? Не е никак сложно – просто вече наистина преминаваме във фазата на типичната стратегия в реално време, позната на всеки фен на жанра. Самата игра

до голяма степен прилича на Age of Empires, но е леко поусложнена

и с повече фактори, които следва да се вземат под внимание от играчът. Разбира се, не всички "мисии" са абсолютно еднакви – някои от тях са от типа "war party", т.е. да се унищожат определено число вражески единици; други пък са за ограничено време и т.н. – познато е на всеки RTS-играч.

Каква са по-специално новостите? Вече разбрахте за американците, а другите нови нации са индусите, две индиански племена, холандци (Dutch) и персите. Разбира се, плюс всички народности от оригинала.

С всичките тези нации можете да започнете както старата гранд-кампания "Conquer the World", така и четирите нови мини-кампании – Завоеванията на Александър Велики, Наполеоновите войни, Завладяването на Новия свят и... Студената война.

Разбира се, има и новости в самия геймплей. На диска на експанжъна ще намерите описанието им в PDF-формат, но една от тях си заслужава специално да се спомене – наличността на нова сграда Сенат. Постройката ви дава възможност за research на "government", като съвсем логично различните типове "управление" си идват със специални преимущества плюс специални единици – лидери.

Не разполагам с място за повече подробни обяснения и дори няма да ви кажа, че си струва да обърнете повече внимание на този Rise of Nations: Thrones and Patriots експанжън – защото така или иначе ще го направите, дори и без моята препоръка!

КЕФОМЕТЪР 4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	5

▼ Светът по времето на Студената война.



HITMAN CONTRACTS

Из мемоарите на един наемен убиец

■ Eidos/IO Interactive ■ www.hitmancontracts.com ■ 2 CDs
■ P3 1GHz, 128 RAM, 3D Video ■ Stealth Shooter

Да си наемен убиец можело и да звучи гордо. Поне в последните четири години и най-вече заради появилите се пред това време две игри от поредицата Hitman на датската фирма IO Interactive, които успява да превърнат студения убиец с кодово име "47" в една от най-култовите фигури в историята на компютърните игри. Сега датчаните и Eidos ни сервират третата порция приключения с марка "Номер 47" и тя претендира с основание да засенчи всичко останало в света на stealth shooter-ите.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Hitman: Contracts е уникален в много отношения и със сигурност ще заеме своето достойно място като една от най-сполучливите трети части на компютърни игри за всички времена. Като за начало IO Interactive са успели да измислят действително интересен фон за действието в тяхното ново заглавие. По време на интрото ще видите как чаровния плешивец с баркода на темето се проваля по време на поредната си мисия и е тежко ранен. Както се случва с хора, които са близко до смъртта, той започва да вижда целия си

живот като на филмова лента

Както знаем, кариерата на "Номер 47" предлага богат избор за зрелищни спомени, така че следващата ретроспекция определено си заслужава. С други думи в следващите 15-20 часа игрово време ще можете да изиграете най-опасните и най-интригуващи мисии от живота на нашия герой.

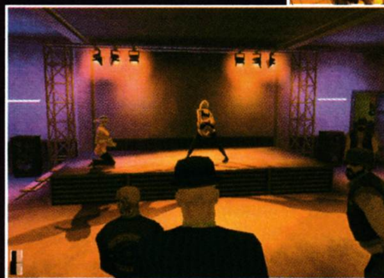
Всичко започва в една лудница в Румъния, където е създаден генетично подобреният убиец, който е известен на света само с цифрата "47". Малко след като е убил своя създател, той трябва да избяга от местопрестъплението, което е обградено от специалните части на румънската полиция. Още тук си проличават няколко неща. Първото е, че в Hitman: Contracts можете да си избирате на воля вашата тактика.

На дансинга тече як купон. Вашата цел е да убиете организатора на партито.



Този адвокат май не трябваше да си поръчва лула с опиум...





Не! Това не е сцена от Duke Nukem Forever, а от Hitman Contracts. Иначе холандските неофашисти както се вижда не скучаят.



Нямате почти никакви проблеми да се правите на масов убиец и с автомат в ръка да щурмувате директно позицията на противника, макар че според мен така ще си развалите част от удоволствието и аз не ви препоръчвам този подход.

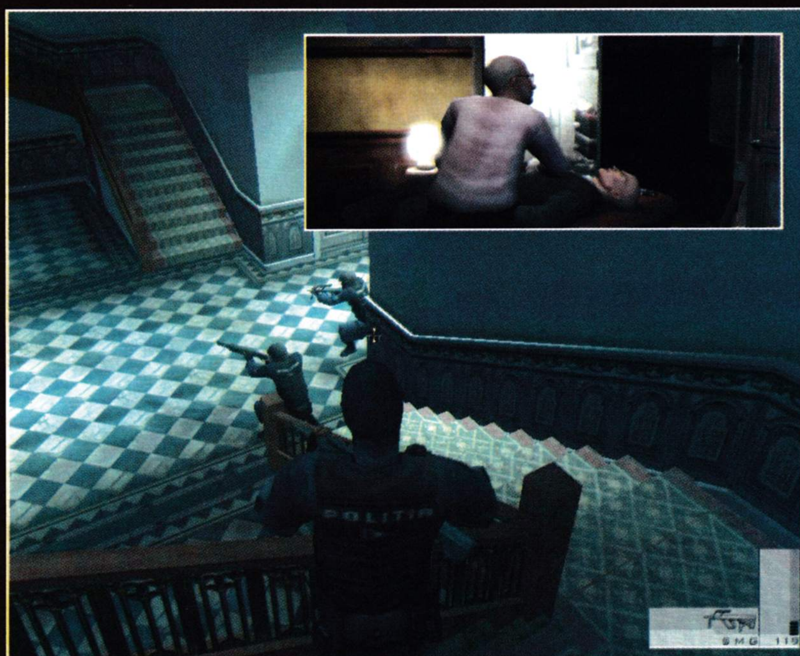
Иначе "Номер 47" издържа на няколко вражески попадения (това не важи за най-високата степен на трудност) и може без особени угризения да си позволи някоя и друга открита престрелка.

Естествено този подход не е най-оптималният и с него рискувате честичко да гледате тъжната гледка на умиращия "47", особено ако насреща си имате по-сериозни количества врагове. Както и в предишните две части, значително по-подходящата стратегия е да дебнете противника и като цяло да използвате по-потайни методи за неговото елиминиране. Другата особеност, която се набива на очи е, че голяма част от мисиите в играта (около половината) са

леко префасонирани версии на нива от първия Hitman

В този аспект игралите тази игра ще имат истинско дежа ву. Това решение на дизайнерите от IO Interactive си има своите добри и лоши страни. От една страна, много геймъри със сигурност са пропуснали дебютната част от серията, а в същото време самата игра тогава страдаше от много бъгове, лошо управление, а пък от днешна гледна точка вече изглежда и демодирана. Освен освежената графика, самите мисии са и леко променени, така че старите тактики не винаги ще ви донесат успех. Лошата страна в случая е, че най-закоравелите фенове на плешивия наемен убиец ще видят доста вече познати им местности и персонажи, които просто изглеждат по-добре.

Все пак не всичко в играта е претоплена стара манджа. Както вече стана дума, над половината от за-



Командосите в първата мисия не са особен проблем, ако успеете да се сдобиете с подходяща униформа и след това се изнижете тихичко от лудницата.



Изненада в любовното гнездо. Този май няма да може да си довърши любовната игричка.

дачите, които ви очакват, са си чисто нови и предлагат достатъчно предизвикателства, дори да сте превъртели на един дъх досегашните игри от серията. "Номер 47" освен в лудницата има да изпълнява още една мисия в Румъния, която, между другото, предлага страхотно фетиш парти в месокомбинат. След това спомените на убиеца ще ви отведат в Сибир, където трябва да предотвратите сделка между чеченски терористи и предатели от руската армия. По-нататък в играта ви очаква ловен излет в Англия, разходка до Хонг Конг, среща с фашизирани рокери в Холандия и още куп екзотични местенца по цялото земно кълбо. Общо задачите, които ви очакват, са 12 на брой и са коя от коя по-забавни. Като цяло разнообразие има, особено ако не сте играли най-първата част във вече сравнително далечната 2000 г., ви очакват изключително свежи приключения, които няма да ви оставят на мира, докато не видите финалните надписи. Освен с хубави мисии от IO Interactive радват геймърите и с още други екстри. Както и в предните части на серията, в Hitman: Contracts ви очаква действително

грандиозно разнообразие при оръжията

Нашият човек, освен своя легендарен сребърен пистолет със заглушител, има на разположение всякакви други джаджи за тихо или не чак дотам безшумно умъртвяване на хора. В списъка влизат метална спринцовка, метално въженце за душене, поне 5-6 вида пушки, няколко автомата, месарска кука (!) и какво ли още не. Приложението на целия този арсенал си е изцяло по ваше усмотрение, а неговото разнообразие създава възможност за най-невероятни тактики.

Във визуално отношение нещата не са се променили чак толкова много от Hitman 2 насам. Новата игра използва леко преработена версия на графичната технология на своя предшественик, като към нея са добавени няколко специални ефекта от DirectX9, по-детайлни текстури и малко по-добри модели за противниците. За да видите новите ефекти обаче, ще ви трябва видеокарта със съответна хардуерна поддръжка на шейдъри във версия 2.0. Честно казано, голяма разлика във визията обаче няма, така че модерна 3D-карта не е жизненонеобходима. Още повече, че включването на шейдърите на по-слабички DX9 карти води до сериозно забавяне на цялата игра, а допълнителните оптически глезотии, както вече споменах, не са чак толкова впечатляващи, за да си заслужават загубата на кадри. Иначе системните изисквания са повече от умерени. Със 128 MB RAM и процесор около гигахерц няма да имате никакви проблеми да играете на високи детайли. Това показва, че от IO Interactive са се постарали доста да оптимизират своята графична технология, защото въпреки умерените системни изисквания Hitman: Contracts изглежда повече от прилично. Още по-добре стоят нещата при звука. Музиката на Джеспър Кид е просто гениална и създава чудесна атмосфера във всяко едно от нивата, а и останалото озвучаване е изключително качествено. Персонажите в отделните нива говорят на съответния език и то без акцент. Въпреки известната повтаряемост на репликите, през по-голямата част от времето ще имате чувството, че действително се намирате на мястото на действи-

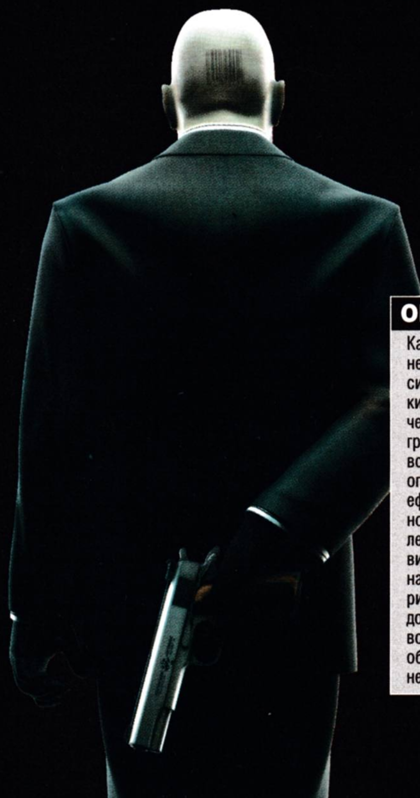


НА ДИСКА

■ На диск 1 и DVD-то към броя ще намерите демото на Hitman: Contracts, което предлага една мисия от играта.



"Номер 47" в ролята на журналист, който си купува компромати.





Убийства в Сибир. В случая е важно да скриете трупа, за да не се усетят пазачите, че се случва нещо нередно.

ОПТИМИЗИРАНЕ

Като цяло Hitman Contracts не изисква кой знае каква система. Ако играта въпреки това ви насича, изключете опцията Post Filter в графичните настройки и всичко ще се оправи. Тази опция дава допълнителни ефекти при DirectX9 карти, но за да работи без проблем, трябва да имате действително мощен ускорител на Nvidia или ATI от категорията FX5700Ultra или по-добър. Разликата в качеството на изображението обаче е минимална, така че не губите почти нищо!

"Номер 47" като месар с кука в ръка.

ето, което заслужава сериозна похвала.

След всичко казано дотук следват и слабостите на играта, които за съжаление не могат да бъдат съвсем пренебрегнати. Първият и според мен най-сериозен недостатък са степените на трудност. Най-ниската е прекалено лесна и на нея Hitman: Contracts може да се играе почти като Quake – с пушката и божията помощ напред. Най-високата пък е в другата крайност. На нея нямате право да се записвате въобще по време на нивото (на другите две нива на трудност имате ограничен брой възможности за запис), а противниците стават истински снайперисти, докато

нашият човек пък престава въобще да носи на вражески огън

Като капак на всичко на това ниво на трудност нямате и почти никаква информация на тактическата карта, така че често ще трябва да действате на сляпо. Някакъв относителен баланс между двете крайности предлага средното ниво на трудност и моята препоръка е, ако не сте пълни дебютанти в света на stealth shooter-ите, да се пробвате именно на него! Друга драма е изкуственият интелект на противниците. Това важи в особено голяма степен за неутралните персонажи, които се мотаят из нивата. По време на мисията в месокомбината примерно, гостите на купона се лутат точно като мухи без глави и успешно имитират брауново движение. Истинските противници, слава Богу, се държат по-адекватно, но и техните действия понякога са доста малоумни и могат да ви развеселят. За радост тези проблеми обаче не са чак толкова фрапиращи, че да ви развалят удоволствието от играта на IO Interactive. Противниците предлагат достатъчно сериозно предизвикателство и по време на всяка една мисия ще трябва доста да напрегнете сивите мозъчни клетки, за да измислите най-добрата и ефективна стратегия за изпълнението на вашата задача. Самите карти също са добре направени и предлагат поле за сериозно творчество. Именно тук е и според мен едно от най-големите достойнства на новия Hitman – всяка една от мисиите може да се мине поне по няколко начина, което пък дава възможност за всякакви експерименти от страна на играещия. Това пък в комбинация с изключителната атмосфера предполага, че играта ще успее да ви достави огромно удоволствие и ще ви осигури поне 2-3 дни много приятни занимания по най-различните места на земното кълбо, които ще посетите с "Номер 47". С други думи, ако сте харесали предишните части на поредицата или чисто и просто си падате по stealth shooter-и, Hitman: Contracts ще стане вашата игра. Това заглавие носи в себе си всички добри черти на своите предшественици и със сигурност не трябва да пропускате новите приключение на най-известния наемен убиец в историята на компютърните игри.

Да отровим уискито на подлия лорд...





Тук трябва да сте бързи и точни, за да не дадете възможност на лордовете да вдигнат тревога.


bike
lab
bas-bg.com/bike
Лозенец, ул. Голо бърдо №5





Студеният дъх вцепенява чудовищата, но е сравнително неефективен срещу леговищата им.

The I of the DRAGON

Благородните дракони нямат приятели

■ Zuxxez ■ www.i-dragon.com ■ P 900, 256 MB RAM, 32 Mb 3D Video, 1 GB HDD ■ Action RPG ■ 2 CDs

The I of the Dragon е игра, в която не само името е необичайно. Естествено, правени са и други игри, в които играчът се превъплъщава в ролята на най-могъщото фентъзи-същество – дракона, но поне наскоро не се бе появявала нито една.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Кой казваше, че немците не могат да направят нищо оригинално? Какво, аз самият? През няколко страници, в друга статия в този брой?! Е, явно съм ви излъгал... Защото The I of the Dragon, дори само заради основната си идея, просто няма как да бъде наречена "плагиатство" или "стереотипна". Компанията Zuxxez зуксезфъли се е справила със задачата да ни поднесе екшън-ориентирана ролева игра, в която играем ролята на могъщ благороден дракон. Нещо като хибрид между Diablo и flight-симулатор, но с огнен дъх и много по-забавно. И ако това само по себе си не е достатъчно, за да се заинтересувате, то нека ви кажа, че изпълнението на тази блестяща идея е достатъчно добро, че да задоволи и капризните критици (забележете, не казвам "най-капризните"), разглезени от високите стандарти, поставяни от съвременните заглавия...

> **"Благородните дракони нямат приятели. Най-близкото подобие на тази идея за тях е враг, който все още е жив."**
> **Тери Пратчет**

Като ще са дракони, нека да са дракони!

Със сигурност ще се намерят колеги, които да напишат бисери, като например, че управлението на драконите в тази игра не се различава от боравенето с изтребителите или другите възможни летателни устройства в различните симулатори, само дето им е сложен "люспест" скин. Не им вярвайте! Могъщите влечуги всъщност изобщо не приличат на високотехнологичните играчки, които сте управлявали в симулаторите – стига само да прелетите ниско, привеждайки дърветата близо до земята с махове на крилете си, да изпепелите някоя полянка с две-три огнени топки или да видите могъществото на драконовата магия, за да осъзнаете, че усещането в тази игра е същински различно.



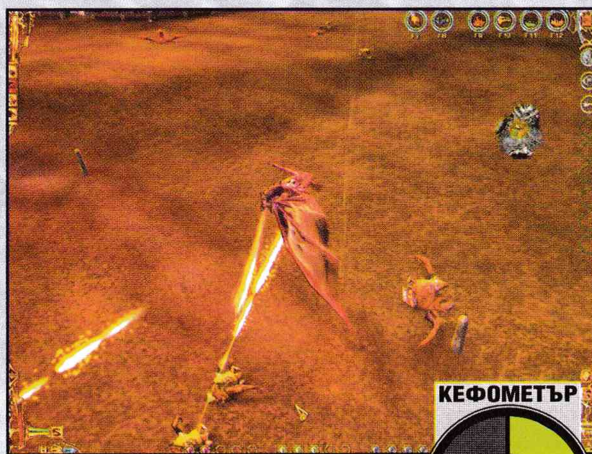
Летящите гущери традиционно по-често се възприемат като врагове, а не приятели на човешката раса, но вашият дракон е друга работа – древното пророчество казва, че неговата съдба е да спаси последните хора в света от ордите чудовища, които заплашват да ги погълнат.

Самият геймплей не е кой знае колко сложен и може да бъде наречен по-скоро "аркаден", отколкото "задълбочен". След като си изберете един трите дракона – червен, син или черен, ще можете да отприщите своя гняв срещу всевъзможните пълзящи и хвъркати гадинки, превзели почти целия свят. Разликите между змейовете са съществени – червеният има най-голям боен потенциал и като цяло е най-разрушителен, синият е най-могъщ магьосник, а черният е некромант, който разчита освен на собствената си сила и на призовани същества и поддържащи магии. Различията между драконите се проявяват не само в началните им атрибути и атаките им, а и по-нататък в играта – например при червения е много по-евтино да повишавате бойните характеристики, а при синия – магическите умения...

Картата на игровия свят е разделена на множество региони, които в началото без изключение са залети от противници. Можете свободно да се връщате във вече посещавани региони, но за да получите достъп до нов, трябва да стигнете до съответния момент в историята. Играта е сравнително праволинейна и в общия случай не можете да си избирате между няколко алтернативи, но авторите все пак са се постарали да не я направят съвсем монотонна,

като са разнообразили предизвикателствата и са вкарали свежи елементи в геймплея

Като прочиствате игровите региони от чудовищата и техните леговища, ще трупате точки опит, които дават възможност да подобрявате характеристиките си или да заучавате нови заклинания. Всеки от трите дракона има няколко различни атаки и твърде богат арсенал от множество уникални магии за заучаване. Така например с червения дракон можете да изпепелявате враговете с огнени кълба, да ги запържите отблизо с горещия си дъх или да вдигнете един от тях в ноктите си и сладко-сладко да го изкьопате за ужас на другарите им, щъкащи по земята. С напредване на играта ще подсилите атаките си (което променя и визуализацията им), а ще получите и поне една нова атака. Да не говорим, че магиите ви по един или друг начин също могат да се разглеждат като отделни атаки, а бройката им и разнообразието от ефекти, както вече казах, са повече от задоволителни.



Когато в битката участва дракон, числеността превъзходство престава да е от значение.



ГРАФИКА	4
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4



Черният дракон разчита на тъмна некромансърска магия и киселинни атаки.

Освен че можете да повишавате статистиките си всеки път, когато достигнете ново ниво опит, имате и атрибути, които се влияят от артефакти, намерени в самата игра. Така например, когато унищожите леговище на чудовищата, можете да намерите в него синя, зелена или червена сфера. Ако съберете пет такива сфери от един вид, ще получите съответно по-добра скорост и маневреност, нов слот за магия или повече жизненост. Има и уникални артефакти, които ви дават съвсем нови възможности, обвързани с историята – така например един от тях ще позволи на човеците да си строят (с ваша помощ) градове в прочистените от чудовища територии и така да ги защитават от нови инвазии, друг позволява "ъпгрейдването" на защитата на тези градове и така нататък.

Точно когато играта започне да ви става скучна, авторите съумяват да ви изненадат с нещо съвсем нестандартно – така например в една мисия няма да управлявате могъщия летящ звяр, а човек на гърба на симпатично дребно ездитно гущерче, щрапукащо по земната повърхност. За всичко това си има задоволително обяснение в историята, но по-важното е, че геймплеят е съвсем различен – в тази мисия вече нямате могъществото леко да громите орляци врагове и по-често ще ви се налага да бягате, отколкото да се биете.

Графиката на играта не поставя никакви нови стандарти, но е красива и едва ли някой ще остане недоволен от нея. Магиите и различните атаки са много шарени и ефектни. Естествено, най-добре са изпипани моделите на самите дракони, които изглеждат превъзходно дори от съвсем близко разстояние. Противниците и останалите обекти не са и наполовина толкова детайлни, но поне не дразнят окото. За съжаление, версията на играта, която тествах, бе много нестабилна при машини с Radeon видеокарти. Една подобна несъвместимост показва най-малкото, че бета-тестът е бил незадоволителен и може да се очакват и други неприятни изненади. Не знам дали този дефект се проявява при всички Radeon-и (сигурно не), но искрено се надявам авторите скоро да го отстранят, за да не се превърне той в капката катран в кацата с мед.

Други сериозни критики към играта нямам и като цяло мога да кажа спокойно, че това е едно от най-интересните заглавия за този месец. Едва ли ще се превърне в голям хит, но със сигурност ще зарадва мнозина, а дори фактът, че немци са се осмелили да направят нещо сравнително нестандартно, сам по себе си е достатъчно потресаващ, за да ни впечатли.



ПРОБЛЕМИ ПРИ RADEON

■ На два компютъра с Radeon видеокарти и актуални драйвери версията на играта, която тествах, бе нестабилна и блокираше твърде често, за да може да се играе нормално. При други видеокарти проблеми нямаше. Да се надяваме, че първият пач или пък новите Radeon-драйвери ще се преборят с тази несъвместимост.



Необичайни мисии като тази ще поддържат интереса ви.



Аркадна версия на най-мъжкия спорт

■ Acclaim ■ www.worldchampionshiprugby.com
■ P 1 GHz, 128 RAM, 3D Video ■ Sport ■ 2 CD

Sky Sports в петък вечер. Вместо мач от Висшата лига на Англия изненаданият зрител получава гледката на 30 потни мъже, които гонят продълговата топка в калта. Най-странното е, че този спорт привлича не по-малко зрители от футбола в страни като Англия и Франция и засенчва по популярност всякаква конкуренция в Нова Зеландия, ЮАР и Островите Фиджи, които са световни сили в ръгбито. Именно поради това новата спортна игра на Acclaim е посветена на този изключително мъжки и на моменти откровено брутален спорт.

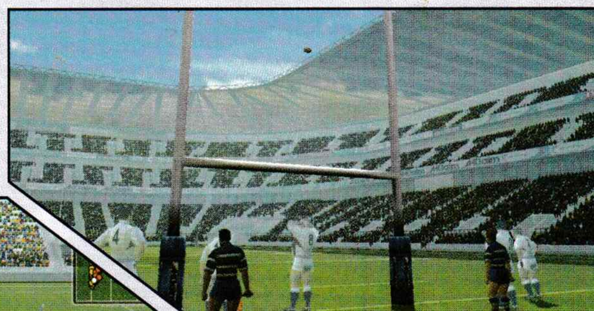
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Играта в действителност е продължение на популярното конзолно ръгби Jomah Lomu Rugby. Идеята е била да се създаде графично привлекателно аркадно ръгби, което да зарадва феновете на този спорт по целия свят. И резултатът определено може да се нарече успешен.

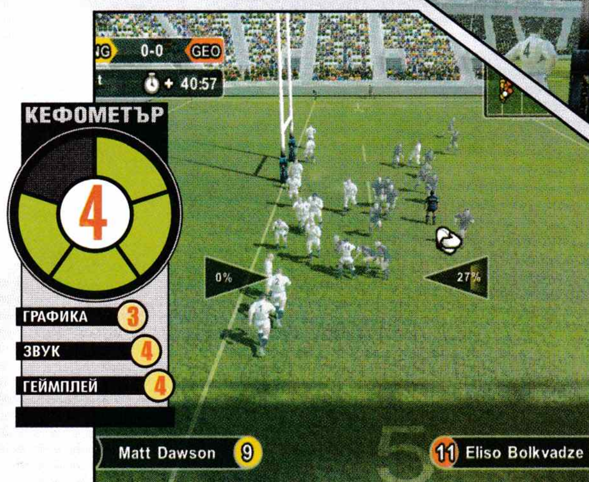
World Championship Rugby предлага доста неща. На първо място впечатление прави визията. Без да може да се бори с еталони като FIFA2004, новата игра на Acclaim изглежда доста приятно и слага в малкото си джобче цялата конкуренция на тема ръгби, включително и съответната игра на Electronic Arts. Собствениците на достатъчно мощни системи ще могат да се насладят дори на екстри като 3D-трева и изключително детайлни стадиони, които са 1:1 копия на своите реални прототипи. Единственият сериозен недостатък са доста ръбатите модели на самите ръгбисти, но в повечето случаи камерата е достатъчно далече, така че това да не ви прави никакво впечатление.



▼ Ръгбистите са мускулести, но моделите им са далече от истината.



▶ Ужас! Грузия току-що е вкарала гол на Англия.



▲ Натиск в полето на англичаните. Тъчдаунът виси на косъм.



▼ Битка в средата на терена.

Идеята за аркадност на геймплея е осъществена до краен предел

По този случай контролите са редуцирани до санитарния минимум, а играта в почти никаква степен не претендира да е реалистична симулация. За сметка на това ви очаква динамичен и бърз геймплей, който освен всичко друго се усвоява бързо. Все пак е препоръчително да разполагате с джойпад, защото с клавиатура управлението е една идея по-трудно.

Иначе екстри - колкото искате. Acclaim са се постарали да си осигурят необходимите лицензи и 20-те отбора, които ще намерите в играта, са с истински имена и съдържат състезателите, които са взели участие в последното световно първенство по ръгби, което се проведе миналата година. Не че това в случая е от голямо значение, защото специално в България едва ли повече от 1000 души са запознати със съставите на водещите тимове в този спорт, но поне за феновете ще има приятни емоции с любимите играчи. Интересни резултати програмистите са постигнали и при физиката. Всеки играч си има индивидуална височина и тегло, които действително се отразяват на неговото поведение на терена. Изкуственият интелект на управляваните от PC-то ръгбисти също е на доста добро ниво и безсмислени техни прояви реално почти няма да видите.

Цялостната реализация на играта е на необходимото ниво. World Championship Rugby предлага прилична графика, подходящи позиции на камерата, чудесен звук с адекватни коментари и опростен и забавен геймплей, който ще ви накара да играете отрочето на Acclaim дори да не сте луд фен на ръгбито. Така че опитайте тази игра, може пък и да се запалите по този екзотичен у нас, но изключително популярен в много страни спорт.

ПРАВИЛАТА НА ИГРАТА

Ръгбито има общи корени с футбола, но въпреки това правилата са доста различни. Най-основната разлика е, че в ръгбито играта с ръце е разрешена. Точки се постигат по два начина. Едната възможност е топката да бъде занесена зад голлинията на противника с ръце (тъчдаун), а другата е да бъде изпратена във вратата с шут (гол). След тъчдаун отборът има право да изпълни и пряк свободен удар към вратата на противника за допълнителна точка. Спирането на противника е позволено с всякакви средства. Пасовете напред са забранени, което пък автоматично решава проблема със засадите.

BATTLE FOR TROY

Убиец на мозъчни клетки

По стара традиция около излизането на набедена за хитова кино продукция, на бял свят се появяват и повече или по-малко стойностни игри, които се опитват да отмъкнат поне малко от славата на големите си братя. Такъв е и случаят с "Троя", а играта, опитваща се да трупа дивиденти на гърба на филма, се нарича "Battle For Troy".

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

■ Zono / ValuSoft ■ www.valu-soft.com/products/troy.html
■ PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ RTS ■ 1 CD

Нека казаното по-горе не ви заблуждава: дори филмът да се окаже грандиозен провал, вероятно ще е няколко класи над играта. Казано с прости думи – това е огромно недоразумение. А самата мисъл, че някой би се опитал да изкара пари от него, ме плаши. Всъщност това е заглавие, за което уважаващите себе си геймъри биха платили, за да не видят никога. Но нека не бъда толкова голословен – ето ги с няколко думи и причините за така крайната ми оценка.

На първо място – игра с размер 450 MB, от които половината е музиката, няма как да не ме постресне поне малко. Следва никому неизвестният разработчик, а и името на разпространителя говори само за себе си. Дотук все пак нещата не бяха толкова лоши. Попадам в главното меню на играта, без да видя никакво интро или каквото и да било филмче. Преглъщам разочарованието си, плъзвам поглед по опциите в менюто. Абсолютно моментално в очите ми се набива липсата на мултиплейър. Добре, казвам си аз, няма проблем, и най-упорито продължавам да дерзая. Пред очите ми изпъкват два надписа – съответно гръцката и троянската кампания. Като върл фен си пускам гръцката. Три секунди по-късно се озовавам на някакво голо поле, по което се разхождат дребни, кубично оформени войничета. С дизайна на човечета от "Лего" и почти толкова добре раздвижени. Общо взето, се вижда

една каска, два крака под нея и отнякъде стърчи я меч, я копие

Без никакъв допълнителен коментар играта ми обяснява, че трябвало да освободя великия Ахил от троянски плен. И толкова. Следват няколко минути цъкане насам-натам, докато успявам да схвана основните идеи в играта. Имате казарми, които произвеждат войници (копиеносци, меченосци и лечители), някаква кула, която стреля по вражеските единици и на определени интервали от време ви дава пари. И това е. Изчаквате малко, събирате пари, строите войничета, пръскате ги по картата да се заиграват с враговете ви и толкоз. Интересното е, че

из картата са разхвърляни пари, артефакти, различни заклинания и т.н.

Можете да ги събирате и след това да ги използвате. Войниците ви пък качват нива в зависимост от убийствата си и придобиват нови умения. След десет минути игра започвам да разбирам един от другите основни проблеми – бавното придвижване. Подчинените ви се движат, сякаш

току-що са станали от леглото след малко сън и много пиене

Докато ги закарате от единия край на картата до другия, минава доста време. А това е изнервящо. Фактът, че не мога да строя никакви други сгради и въобще няма с какво да се занимавам – също.

Отказах се съвсем скоро и си пуснах троянската кампания. Учудването ми беше голямо, когато разбрах, че всъщност тя започва със своеобразен туториъл. Но толкова грозен и неудобен, че въобще не си направих труда да го чета. Всъщност много бързо открих, че като оставим настрана цветовете на двете враждуващи страни, единиците им като цяло са едни и същи. Помотах се малко, убих могъщия гръцки герой, минах първата мисия и реших да се откажа от този тормоз.

Но само от любопитство кликнах на опцията "Custom game". Доста наивно си представях, че това е нещо като skirmish-ът, познат от другите стратегии. Но не. Озовах се на голо поле, на което не можех да правя нищо. В главата ми се завъртя идеята, че това е по-скоро нещо като редактор на мисии и излязох от него. След което и от играта.

С няколко думи – не се приближавайте до нея. Повярвайте ми, няма нещо, което би накарало човек да си причини това заглавие. Единственото, което не може да отнесе определението "отвратително", е графиката. Която успява да се докопа до "грозна". Прибавяме липсата на мултиплейър и картинката окончателно се разваля.



КЕФОМЕТЪР

1

ГРАФИКА	2
ЗВУК	1
ГЕЙМПЛЕЙ	1



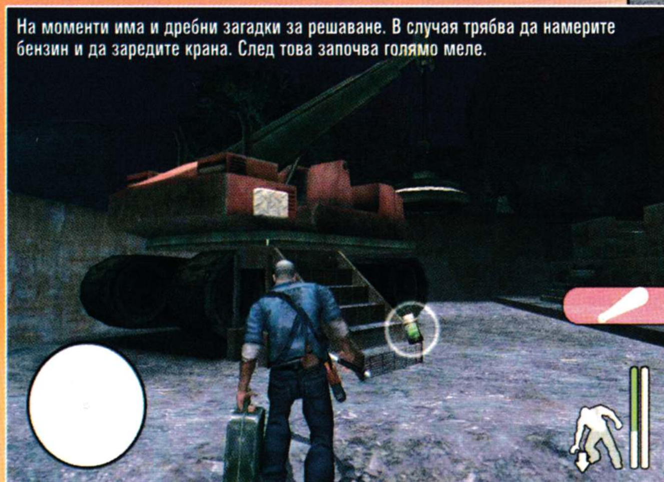


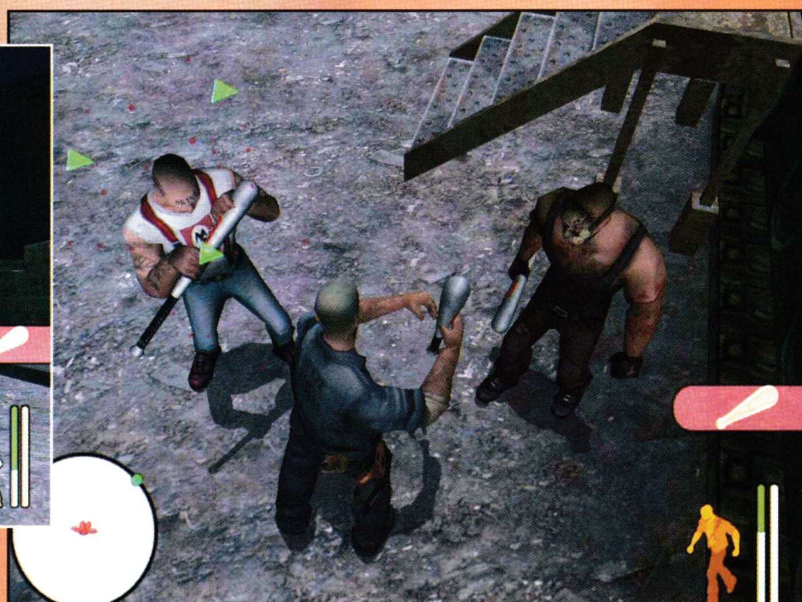
Троянските "терминатори" в цялата им прелест.

MANHUNT

Пред Джеймс Ърл Кеш дори Джак Изкормвача изглежда като невинно ангелче

■ Rockstar North ■ www.rockstargames.com/manhunt ■ P3 1GHz, 128 RAM, 3D Video ■ Action ■ 3 CDs


На моменти има и дребни загадки за решаване. В случая трябва да намерите бензин и да заредите крана. След това започва голямо меле.


Срещу двама и повече противници обикновено нямате никакъв шанс за оцеляване.

Нова игра на Rockstar Games винаги е събитие. Създателите на Grand Theft Auto успяха да си завоюват славата, че пускат на пазара само качествени продукти, които мигновено се превръщат в хитове. Така че очакванията ми към новия им екшън Manhunt бяха повече от големи.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

На първо четене Manhunt звучи повече от обещаващо. Вие сте масовият убиец Джеймс Ърл Кеш, който е осъден на смърт. По време на интрото дори ще станете свидетели на екзекуцията на главния герой, която минава повече от успешно. Кеш обаче вади невероятен късмет, защото получава втори шанс за живот. Той е съживен и единственото условие, за да спечели правото си отново да е сред хората, е да участва в кървавото шоу, което си организират бандите в Карсър Сити. Това е и сцената на действието в Manhunt и по време на 20-те нива ще имате възможност да се насладите на всички порутени кътчета на този западнал град. Както вече стана дума, играете ролята на плячка на местните банди, които са си поставили задачката да ви умъртвят за втори път като това по възможност е желателно да се случи по особено бавен и мъчителен за вас начин. Истината обаче е друга. Джеймс Ърл Кеш е невероятно издръжлив човек и мотото на играта по-скоро би следвало да бъде:



"Самотен екзекутор си търси жертви"

Това го разбирайте в съвсем буквален смисъл. Вашата цел въобще не е да бягате от палачите, а да ги избивате по възможно най-жестокия начин, който ви хрумва в момента. Това пък значи, че в играта се леят реки от кръв и мозък и гледката със сигурност не е подходяща за малки деца и хора със слаби нерви. Ако досега сте си мислили, че Grand Theft Auto е брутална игра, иде време да преосмислите нещата. Manhunt слага без никакви проблеми своя именит събрат в малкото си джобче по отношение на насилието и бруталността.

За изпълнението на кървавите мисии пък имате на разположение най-различни инструменти. Като се започне от най-обикновени найлонови пликчета (с тях жертвата се души бавно и мъчително), минавате през въженце, нож, бейзболна бухалка (има я в две модификации – лека за бързи удари и тежка за чупене на кости) и най-накрая стигате до съвсем приличен арсенал от огнестрелни оръжия. Те пък, от своя страна, са маркирани с различни цветове във вашия инвентар. Зелените са за еднократна употреба и изчезват след като ги използвате по предназначение. Жълтите предмети не могат да ви служат за убийства, а само за привличане/отвличане вниманието на враговете. Червените оръжия пък вдигат доста шум, а сините са за многократна употреба и са тихи. При тях проблемът е, че в повечето случаи искат муниции, а те пък са голяма рядкост из нивата.

Също така трябва да имате предвид, че от всеки цвят можете да носите със себе си само по един предмет, така че е добре да помислите, преди да изхвърлите ножа и да вземете на негово място пистолет, защото може да се окаже, че за него няма куршуми в радиус 2 мисии и той няма да ви свърши никаква полезна работа.

Самият Джеймс Ърл Кеш може да е жесток колкото си иска, но неговите противници също не са слабаци. Това значи, че в открит бой можете да си позволите да влизате само когато насреща си имате само един противник.



От този труп за съжаление не мога да задигна нищо полезно.



Готов за решаващия удар.

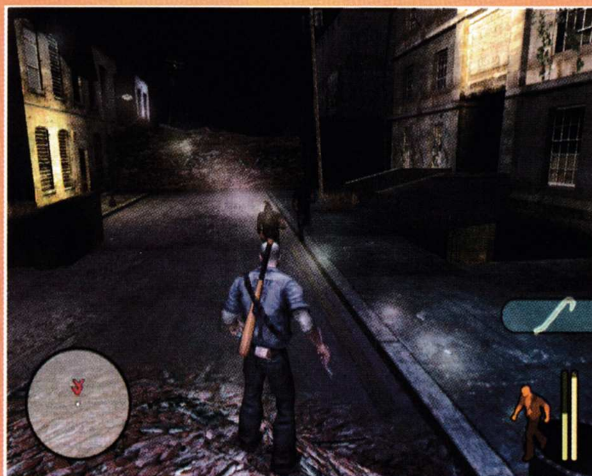
При повече врагове каузата ви е загубена

и надписът "Scene Failed" ще се появи на екрана ви след броени секунди. Това обстоятелство превръща Manhunt в чиста проба тактически екшън, който се различава от своите събратя най-вече по екстремното насилие на монитора. Тук трябва да се вметне, че идеята на авторите на играта въобще не е просто да убивате вашите противници! Целта ви е да ги екзекутирате показно и брутално! Това става, когато успеете да се примъкнете незабелязано в гръб към някого от тях и да го убиете с един-единствен удар. Друга възможност за екзекуция е добре познатият ни от няколко first person shooter-а Headshot. След всяка екзекуция ви очаква кратко филмче с графиката на играта, в което можете да видите как точно сте светили маслото на лошия. Екзекуциите са важни и от друга гледна точка. На края на всяко ниво получавате статистика с вашите постижения, които се измерват в определен брой звезди. Бързото минаване на нивото и извършването на повече екзекуции ви гарантират повече звезди, а с тяхна помощ пък се отключват най-различни екстри като бонус нива и чийтове.

Като цяло играта е доста трудничка, въпреки неособено високия изкуствен интелект на бандюгите. Просто тяхното количество е сериозно, а и когато вдигате шум, докато млатите някой лош,

неговите дружки ви чуват и идват на помощ

Цялостната реализация на Manhunt оставя леко противоречиви впечатления. Звукът примерно е на много високо ниво. Лошите си говорят по ваш адрес, лафовете са на място, а и когато тичате, имате възможност да слушате ускореното туптене на вашето сърце. Всичко това създава невероятна атмосфера, която обаче леко се разваля от графиката. Manhunt е разработвана едновременно за PC и конзоли и това, за съжаление, си личи. Не че играта изглежда лошо, но с много малко усилия визията би могла да бъде значително по-добра. Дизайнерите явно не са имали време или желание да преработват цялата графика специално за PC-версията и по този случай нивата често изглеждат доста демодирани в сравнение с други игри. Геймплеят за съжаление също не е перфектен. Самата история си я бива, но поднасянето ѝ е под всякаква критика. Освен интрото други филмчета няма да видите чак до края, а от това играта определено страда. Ако през 1-2 нива имаше вградени някакви дори дребни диалози, които да разкриват част от мистерията на случката с Джеймс Ърл Кеш, със сигурност напрежението щеше да е доста по-голямо и съответно и стимулът за превъртане. Единственият ви контакт обаче е гласът на един човек, който ви надъхва през цялото време, а това далеч не е достатъчно. Още повече, че и самите нива в голямата си част са сравнително еднообразни и леките загадки, които трябва да решавате от време на време, съвсем не са достатъчни, за да ви мотивират трайно. Въобще Manhunt е от тези игри, които имат страхотен потенциал, който обаче не е разработен докрай от програмистите и резултатът е заглавие, което в никакъв случай не е лошо, но със сигурност няма да стане и игра на годината. Това е много жалко, защото всички знаем, че Rockstar могат много повече от това, което ни предлагат тук.



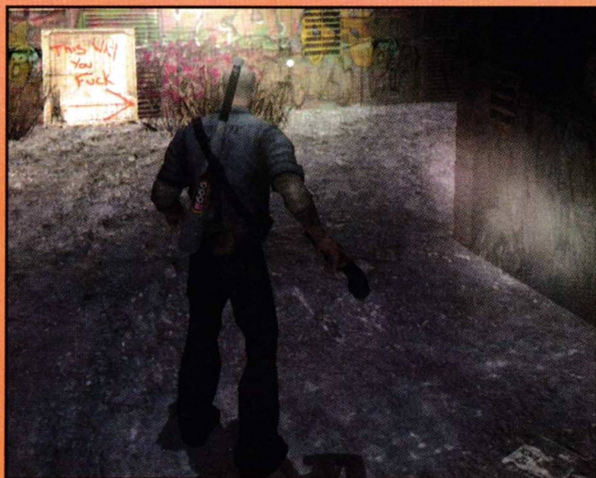
В този случай и любимото оръжие на Гордън Фриймен няма да ми помогне.

Поредната екзекуция в каданс. Почти като при Сашо Диков.





Надписът в ъгъла казва всичко...



PAINKILLER

Разходката в преизподнята е по-скучна и от разходка в парка

■ Dreamcatcher/People Can Fly ■ www.painkillergame.com ■ P 1.5 GHz, 384 MB RAM, 64 MB 3D Video ■ FPS ■ 3 CDs

Защо човек трябва да се пъне да върши нещо, след като някой друг може да се поти вместо него? А особено ако работата е мръсна, не е ли най-добре да прецакаш отговорника за мизерията, за да може той сам да си сърба попарата? Какъвто съм си лукав и склонен към манипулации от висша класа, реших да помоля главния герой в Painkiller сам да разкаже за приключенията си. Все пак ще получите информацията от първа ръка и така няма да можете да ме обвините в преднамереност и необективност. От него са и коментарите към снимките. Освен това на въпросния тип му писна да мълчи в играта, затова е време някой да му даде думата. Приветствайте г-н Даниел Гарнър, а аз тактично се оттеглям.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Здравейте, приятели на шутърите! За тези, които не са чували за мен, аз съм Даниел Гарнър. Онези от вас, които вече ме знаят, могат да ми казват Дан.

Тъй като съм покойник, ще се възползвам от правото си на уважение по подразбиране. За мъртвите или добро, или нищо. Друга възможност да ме опознаете, какъвто съм в действителност, едва ли ще имате, така че не бързайте да прелиствате към Осмото чудо на света. Там и без това не ви чака нищо по-добро. Но нека да започна монолога си отначало, за да не тънат в неведение незнаещите нищо за Painkiller.

Беше нощ, а аз бях жив. Все още. Седях зад волана на бързата си кола, а до мен бе жена ми. Хубавица. Дали заради ръката ѝ в скута ми, дали заради лошото време, или нещо друго, автомобилът стана неуправляем. Свистене на спирачки. Трясък. Две души напуснаха бездиханните си тела. Едната, тази на жена ми, се отправи към Рая, а другата, моята, към Чистилището.

Чистилището не бе на небето, но не бе и в Ада, а нейде между тях. Исках да отида при любимата си, но първо трябваше да свърша една работа за Кайн от "Legacy of Kain". Или поне за някого, който много приличаше на него. Трябваше сам-самичък да избия изчадията на Преизподнята, които се готвеха за война с ангелите.

И така започнаха моите приключения като наемен убиец срещу ордите на Луцифер, владетелят на пъкъла. Той изпращаше своите грозни войници, а аз ги посрещах всичките със



▲ Предимството на тези беше в щангите, които държаха. А недостатъкът беше бодливата тел пред очите им. Дяволска му работа.



◀ Тук дръпнах спуска преди скелетът да отнесе носа ми с боздугана си. В антракта трябваше да се преобувам.

▼ Ако бях Сериозния Сам, тук сигурно щях да направя комичен коментар за облика на тези момчета. Но не съм.



▼ Възкръснали нинджи със светлинни мечове в подобие на виенска опера. Ако не бях ги снимал, едва ли щяхте да ми повярвате.



стреляне, презареждане, после пак същото

и после пак, и пак... цели 25 нива.

Всъщност, презареждането бе автоматично, така че в крайна сметка ми оставаше само тръпката от стрелянето.

Кажете ми, това недостатък ли е? На мен ми прилича на чиста дискриминация. Значи можете да харесвате Сериозния Сам и Дюк, макар геймплеят на техните игри да е същият, а се цупите на Painkiller. Освен това те говорят само глупости. Вижте мен! Вървя си, натискам спусъка и това продължава безспир.

Като се замисля, можеше да кажа поне нещичко, за да не ви доскучае бързо. Като се замисля още повече, почти до болка, май си откривам грешката. Мълчах като пълен темерут. Какъв съм ръб! Но съдете сценаристите, аз вина нямам.

Понеже сте българи, може би ще искате да знаете и какво правят мотивите от вашия фолклор, онези с гайдите, като съпровод на едно от арабските нива. Е, не питате когото трябва. Гафът не е мой, а на музиканта, подбирал музиката. Аз и за хеви-метъла му приказвах, ама мен никой не ме пита. Ще вините полските разработчици. Знам, че ви нямат много за славяни, ама с тази изцепка ви пратиха бая на югоизток. Нейде из Мала Азия. С вас съм, да знаете, поне формално...

Понеже вече подех темата

за екзотичните нива,

май е по-добре да почна с прането на кирливите ризи на графичните дизайнери.

Те ме запращаха на всякакви мес-



▼ В края на разделите ме чакаше поне толкова голям бос. Този е от малките. Не съм рибар да ви лъжа.



та – гробища, средновековни градчета, палати от мрамор и мрачни катакомби. И аз се изненадах, че Чистилището си има виенска опера, но фактите са си факти.

Може да ви се стори абсурдно, че операта се обитава от нинджи със светлинни мечове, но помислете – получавате нещо невиждано, при това много оригинално. Не искам да бъда прекалено саркастичен, затова чистосърдечно признавам, че враговете ми си ги биваше. Всеки един от тях бе като жив и ме сковаваше от ужас. Може би затова бях онемял през цялата игра. Другият вариант е да съм се потресъл от гаврата със загиналите войници от Първата световната война. Ако не знаете, убитите от вдишването на отровен газ сега са верни слуги на Луцифер. Вярно, безвкусно е, но пък и на поляците не им е било лесно през Втората световна. От едната страна са ги притискали немци, от другата руснаци – как да не се сетиш за "сандвич" в еротичния смисъл на думата. Всеки си вършца, както и когато може.

Колкото до оръжията, за тях не мога да лепна вина на никого. Кайн, или както там се казва двойникът му, ми предложи арсенал, но аз се направих на герой и му рекох, че сам ще си намеря. Открих си само пет, но не бързайте да си правите изводи, че са прекалено малко за съвременен шутър.

Всяко пушкало е със

съвсем различен алтернативен режим на стрелба от първия

По моите бързи сметки може да се каже, че общата бройка е десет. Всичките са полезни, а не като при другите игри... носиш петнайсет, а ползваш само две през цялата игра.

Ако Painkiller имаше шансове да се издигне в култова, а тя няма, колкото и да ми е тежко да си го призная, оръжието, което изстрелва дървени колчета, щеше да стане емблематично. Още ме сърбят ръцете за него. Благодарение на физичните закони на Чистилището, можех да заковавам изродите за стените и да ги гледам как висят безжизнени. После, когато от тях останеше само душичката, можех да я взема, за да си възстановя изгубената в битките енергия. А съберях ли достатъчно,

▲ Тъпи сценаристи. И тук можеха да ми дадат някоя забавна реплика. Веднага се сещам за:
1. Като се върнеш в Ада им кажи, че аз те пращам. Ще получиш групово намаление.
2. Не страдаш от нищо, което моята двуцевка не може да излекува.
3. Ще съжаляваш, че ми размахваш този топор, до края на живота си... който е след две секунди.
4. Нека си поиграем! Аз стрелям, ти умираш!

ставах неудържим – дето се вика, с поглед само убивах. Ех, времена.

Само проклетите босове ми създаваха проблеми. Но и за това не бях виновен аз. Каквото и да си говорим, аз съм има-няма два метра, а те цели 30. Ходете ги бийте вие, щом сте толкова отворени. Дотук с извиненията и измислянето на оправдания за някакви типове от Полша, които можели да летят и които дори не познавам лично. Проявявам своя характер, по-добре извън играта, отколкото никога. Аз наемният убиец на Рая ли съм или лукова глава?

Който не ме харесва може да върви в Чистилището или направо при Луци...

* * *

Връзката с г-н Painkiller, комуто по-прилягa Pain in the Ass (англ. жаргон – досадник), се разпадна и все пак на мен, Иван, ще ми се наложи да спомена някои от нещата, за които той не успя да ви обясни. И по тази причина ще си останат без обяснение.

Чудно ми е, оправдани ли са високите системни изисквания. Твърде близки са до тези на Far Cry, но не може да се каже същото за картините от Чистилището, появяващи се на екрана ви. Графиката е добра, над средното ниво, но все пак...

Геймплеят пък е близък до този на Serious Sam, обаче и дума не може да става за същата разтоварваща атмосфера. Разходката пред дверите на Ада можеха да бъдат много по-забавни, ако Дан, когото вече познавате, си бе направил труда да коментира случващото се пред него. Все пак тихите и спокойни разходки трябва да са само в парка, а не в игрите.

Най-голямата загадка за мен си остават картите Таро. Летящите из облаците типове от People Can Fly вероятно са били истински заблудени, че някой ще събира жълтите стотинки от пода, за да си купува някакви карти, които реално не допринасят с нищо съществено за тръпката.

Понеже Дан имаше доблестта да признае някои от грешките си, ще завиша с една точка оценките по всеки един показател. Досущ както събираните души покачват жизнената му енергия в играта. Както казват, признат грях – половин грях – зорлем посредствена игра.



▼ Де да можех, щях да поясня дали това са монаси или вещици. За съжаление умряха преди да си кажат.



8th Wonder of the World

Симпатичните викинги от Cultures се завръщат - пак същите

■ GMX Media/Funatics ■ www.8thwonder-game.com ■ P 500, 128 MB RAM, 8 Mb Video, 360 MB HDD ■ RTS ■ 1 CD

Спомняте ли си Cultures? Това бе една от най-сполучливите адаптации на класиката Settlers, издадена преди горе-долу три години и половина от немската компания Funatics. Сега същите тези хора ни предлагат практически същото нещо, но под ново име.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Новото "Осмо чудо на света" де факто представлява точно един самостоятелен експанжън на Cultures, закъснял по неведоми причини с няколко години. Авторите са решили да му дадат съвсем ново заглавие, може би защото ги е срам, че го издават с такова закъснение или пък мислят, че така ще се продаде по-добре, но безспорно това си е

старата игра със същата графика и почти същия геймплей

Вярвам, че мнозина читатели не познават или са позабравили оригиналния Cultures, затова ще представя новото "осмо чудо" така, както създателите му са пожелали – като съвсем нова игра и без да правя понататъшни паралели със старото заглавие. Който е играл старата игра, сам ще прецени какви са новостите, ще кажа само, че те никак не са много. В 8[th] Wonder of the World играчът поема контрола над група симпатични викинги (има и други народи, но те са неигрови), пътешестващи до полуразрушените седем чудеса на древния свят и накрая – до мистериозното невиждано "осмо чудо". В повечето мисии първият ви игрови приоритет ще е бавно и постепенно изграждане на функциониращо поселище за вашите хора. Тъй като в древните времена равенството между половете за щастие все още не е било изобретено, не трябва да се учудвате, че мъжете работят и воюват, когато се налага, а жените без изключение се грижат за домакинството и навременното раждане на млади викингчета. При това всички са съвсем щастливи от такова съществуване и не желаят нищо по-различно!



МИНАЛО НЕЗАБРАВИМО

■ Статия за оригиналния Cultures бе публикувана в брой 2 на PC Club - през ноември 2000 година. В брой девети бе представен експанжънът Revenge of the Rain God.



▲ Група викинги-смелчаци са тръгнали на лов за съкровища и слава.





▲ Защитата на Фароския фар е първата мисия в кампанията.

Селището ви постепенно се разраства, отделните сгради могат да бъдат ъпгрейдвани, а работниците трупат опит, който им позволява нови професии и производства. Например – когато ваш ловец събере достатъчно опит в надхитряването с дивеча, той може да закачи лъка на стената и да започне да работи като шивач (колко логично!), произвеждайки кожени сандали, които повишават скоростта на екипираните с тях викинги. Когато ушие гигантски куп сандали, предостатъчни за мало и голямо, отново може да се издигне в професията си и да разшири дейността с производство на кожени брони (за това е необходимо да ъпгрейднете и самата сграда, в която работи). По подобен начин са реализирани всички индустрии, което би трябвало веднага да ви говори, че играта изисква доста микромениджмънт и се играе сравнително бавно – една мисия често отнема няколко часа.

Естествено, животът не винаги е мирен и спокоен, в играта има и битки, но противно на кръвожадната слава на викингите, те не са доминиращ елемент в геймплея. Освен няколкото типа войски и защитни структури, във война и битка изключително полезни са героите, чиито качества значително превъзхождат тези на другите викинги. Друидите пък оказват магическа подкрепа, а има и още няколко специализирани войски. Екипировката е важна както за войниците, така и за обикновените викинги, като на първите им трябват оръжия, еликсири и брони, а на вторите – пособия на труда. Трябва да подчертая, че войната не е предпочитаният начин за общуване с другите народи и много често мирните отношения и търговията са далеч по-изгодни.

Графиката е на ниво отпреди три години и щеше да заслужи далеч по-ниска оценка, ако не бе издържана в симпатичен комиксов стил тип "Астерикс". Интерфейсът би могъл да бъде и по-удобен, но все пак върши работа, макар че поне в началото аз често се обърквах как се задават някои конкретни команди.

Традиционно статията обикновено завършва с някакъв обобщаващ коментар от автора, но в случая си признавам, че съм малко объркан. Играта безспорно е хубава, но всъщност излезе преди три години и половина под друго име, а дори Cultures си беше откровен клонинг на Settlers... Дали искате да я играете отново днес, преценете сами!

Шефът: Бояне, можеш ли да поемеш още една статия този месец? За един куест.

Аз: С радост, нали знаеш, че винаги съм бил фен на този жанр.

След две секунди и половина:

Аз (предпазливо): Ама нали не е от The Adventure Company?

Шефът (категорично): Неееее!

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Forever Worlds

Още по въпроса - на стр. 52

■ The Adventure Company/Hexagon ■ www.adventurecompanygames.com
■ P 400, 64 MB RAM, 32 MB Video, 1.2 GB HDD ■ куест ■ 2 CD

Изненада! Играта Forever Worlds все пак се оказа поредната пошлост от каталога на The Adventure Company, като при това качеството ѝ е значително по-ниско от и без това ниското качество на игрите, стандартно разпространявани от тази компания (с едно-единствено изключение – Syberia 2), която явно си е поставила за цел тотално да загроби жанра на куестовете със зле реализирани и скучни MYST-клонинги. Не знам как така всичките им заглавия си приличат, след като уж се разработват от различни компании, но определено ползват един и същ енджин и

като сте играли една, все едно сте играли всичките

Конкретно във Forever Worlds ще тръгнете по следите на прочутия доктор-палеонтолог Мейтланд, пребродил цялата земя и посветил живота си на търсенето на Вълшебното Дърво на Ксулон (каквото и да е това). Започвайки от амазонската джунгла, трябва да пребродите няколко "не-паралелни измерения" (отново, каквото и да е това), преди да откриете най-сетне учения, така мистериозно изчезнал от лицето на света.

Поне така се твърди в рекламния текст, но лично аз не успях да изтърпя играта по-далеч от въпросната амазонска джунгла, в която започнах, а и искрено се съмнявам, че някой изобщо ще съумее да го направи.

В самото начало лесно преглътнах не чак толкова изненадващия факт, че графиката е не просто аматьорска, а по-скоро явно препупана полутриизмерна свинщина (може би с изключение на филмчетата, които на моменти изглеждат почти прилично) и се гмурнах в дебрите на амазонската джунгла. Още на този етап ми направиха впечатление няколко несъвършенства на интерфейса, които ги нямаше дори в другите игри на The Adventure Company. Вярно, едва ли е болка за умиране, че когато ви се прииска да преместите леко камерата, тя подскача сякаш мишката ви внезапно е станала поне тройно по-чувствителна, но пък определено е неудобно. Когато пък влезете в командното меню и евентуално после опитате да излезете от него, играта настоятелно ви пита съвсем сигурни ли сте, че искате да направите точно това, сякаш от едно такова епохално решение зависи бъдещето на целия пространствено-времеви континиум...

Но нека не задълбавам в такъв род странности, защото съвсем няма да ми стигне мястото да опиша далеч по-неадекватните и дразнещи решения на авторите. Например това, че поне 90% от игровите локации изглеждат практически еднакво и в тях няма никакви обекти за интеракция. Ако целта е била да се запълнят двете CD-та – успели са, но какво от това? Още по-лошо – когато тръгнете да се разхождате из тези, както вече казах, практически еднакви на вид и напълно безсмислени местности, ще установите, че навигацията е практически невъзможна. Защо ли? Ами просто като влезете в нова картинка, енджинът по някакви негови си критерии "завърта" камерата в нова посока.

Понякога това по случайност е точно посоката, в която вървите, друг път обаче може да е на 90 или дори 180 градуса от нея

В един момент усетих, че вече минута кликам напред и единственият резултат е, че циркулирам между две съседни локации и всеки път играта ме завърта точно в посоката, от която идвам. Това може би нямаше да е толкова трагично, ако се различаваха явно една от друга, но така, както са еднакви, дори не е лесно да установите, че тъпчете на едно място, камо ли да се ориентирате как се придвижвате.

Мисля, че е съвсем явно защо не напреднах в тази игра. Честно си признавам, изтърпях я точно половин час, макар че по начало имах най-добро желание да вникна в нея. Има някаква вероятност заради това да съм пропуснал нейни "скрити добродетели", но предвид досегашните заглавия на The Adventure Company, откровено се съмнявам в това... Изобщо – стойте далеч от такива игри!



▲ Тази джунгла за мен е синтез на същността на цялата игра – грозна, абсолютно безсмислена и наглед безкрайна.



А тука корабче плува ли?



▲ Нещата на добрия доктор са тук, но него го няма. И аз бих си тръгнал, ако ме бяха набутали в такава игра.



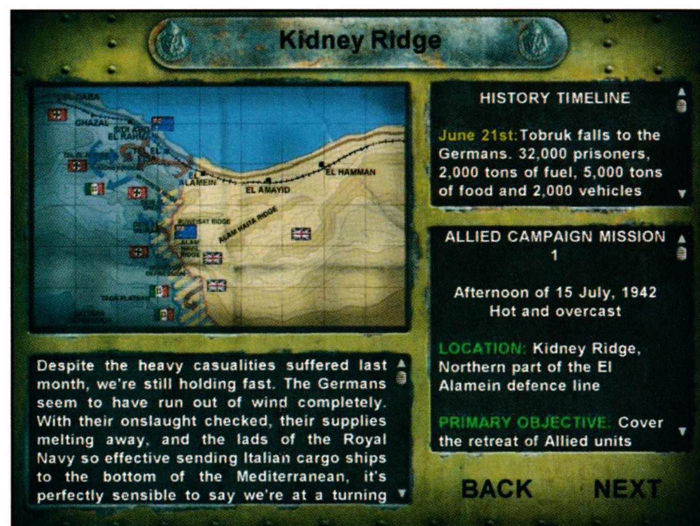
КЕФОМЕТЪР	1
ГРАФИКА	2
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	1



▲ Трима туземци със смешни маски. Откъде ли ми е познато това? Е, тази игра със сигурност няма друг общ знаменател с култовата Monkey Island.



▲ Лесен и бърз подбор на стартовата си армия.



▲ Всяка мисия е предшествана от подробен брифинг.

DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

Panzer General 3D в реално време

■ Digital Reality ■ www.desertratsgame.com ■ P 1000, 256 MB RAM, 64 MB Video ■ RTS ■ 1 CD





▲ Графиката е невероятно детайлна.

Ако под стратегия в реално време разбирате да направите за най-кратко време три "бараки", да произведете дванадесет единици и да ги пратите на тумба към врага, то играта Desert Rats vs. Afrika Korps на унгарците от Digital Reality не е за вас. Защото с подобен "дълбоко" стратегически подход няма да успеете да преминете дори и tutorial-а.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Огромната заслуга на унгарците е, че са съумели да направят динамична и бърза игра в реално време, като при това са запазили истинските стратегически елементи, характерни обикновено за походовите военни игри от типа на Panzer General. Добавете към това перфектната графика и нелошия саунд и ето как са налице всички елементи на една великолепна стратегия, задължителна за всеки, който иска от игрите нещо повече от бързото натискане на hotkeys.

Desert Rats vs Afrika Korps ни предлага muiltiplayer и три режима на singleplayer – "story mode", "campaign" и "scenario". На пръв поглед изглежда много, но на практика и трите режима на игра предоставят едни и същи, двадесетина на брой, сценарии. Това прави играта сравнително кратка и това е единственият ѝ недостатък. За щастие, производителите в момента довършват съвсем професионален редактор на карти. Той вероятно ще бъде пуснат за безплатен download и това означава, че в скоро време ще имаме много по-голям избор на карти и сценарии за игра.

Действието на Desert Rats vs Afrika Korps се развива по времето на

Втората световна война из пустините на Северна Африка

Ето и по една кратка историческа справка за двете участващи страни. Deutsches Afrika Korps (DAK) са създадени на 19 февруари 1941 година под командването на генерал-лейтенант Ромел. Първоначалното им предназначение е било да подпомогнат италианските войски, които след първоначалните успехи започват да ядат сериозен пердах от британците. За две години Ромел постига значителни успехи срещу войските на съюзниците, получава званието Field Marshal и е наречен с

прякора Пустинната лисица.

Desert Rats пък е наименованието, под което стават известни войските от английската 7-ма бронетанкова дивизия. Тя е създадена през 1938 година като "мобилна група", предназначена да контрира евентуални действия на италианските войски в Северна Африка.

И сега обратно на играта. Campaign режимът ни предлага две кампании, по една за съюзниците и една за германците. Ако изберем обаче да играем "story mode", ще получим отново същите тези две кампании, но вече

изиграни в точно определен ред и придружени от добри филмчета, описващи сюжета, който си е цяла латино-американска сага

и се върти около любовен четириъгълник – Gregory Sinclair от Desert Rats, германския офицер Erich Von Hartmann, французина от армията на Виши Marius Lafarge и френската актриса и авиаторка Lys, по прякор La Fleur du Mal. Германецът и англичанинът са стари познати и приятели от Олимпийските игри в Берлин през 1936 година, а завръзката на историята започва, когато четиримата се срещат при бягството на английския офицер от френски плен (за да не се чудите какъв е този "френски" плен – става въпрос за френските войски в Северна Африка, които след капитулацията на Франция са останали верни на правителството на Виши и са били съюзници на Германия). Историята няма практическо значение за самата игра, така че не е необходимо да се запознавате с подробности с нея и може изцяло да я плъзнете „по допирателната".

Какво е по-същественото в геймплея? Погледнете още един път подзаглавието на статията – "Panzer General е реално време". Това е точно така. Тук няма да строите бази, да трупате ресурси и да "произвеждате" пехотинци и танкове, а ще трябва да постигате целите си само с наличните в началото на сценария единици.

За да спечелите победа, трябва да изпълните само главните си цели (objectives). Във всяка мисия обаче има вторични и скрити цели. За постигането на всяка цел получавате "prestige points", които след края на сценария се трансформират в "mission points". Именно тези mission points са "парите", с които си "закупувате" техника и войници за следващия сценарий.

Това обаче далеч не изчерпва тънкостите на геймплея. Във всичките ви сценарии ще вземат участие и един или повече "герои". Това обикновено са офицерите, за които вече стана въпрос по-горе, но има и някои други личности. Отличителният белег на "героите" е голямата емблема над главите им, която ви помага веднага да ги разпознаете отдалеч. Разбира се, трябва да си ги пазите, тъй като смъртта им означава



▲ По време на сценариите действието се доразвива чрез кратки филмчета, реализирани с енджина на играта.

ЛЮБОПИТНО

Най-мощната единица в играта е германският тежък танк Тигър. Челната му броня е почти непробиваема и това съответства на историческите данни - поне до преоборудването на съюзническите танкове с 85 милиметрови оръдия (17 pounds guns са британските им аналози) през 1944 година. Най-известният германски танкист е бил Michael Whittman със 141 унищожени противникови танка, от които 88 на Източния Фронт. През 1944 година Whittman е прехвърлен на Западния Фронт, където поради объркване неговият Тигър се оказва самичък срещу цяла британска танкова бригада и унищожава 25 противникови бронирани машини преди да бъде разрушен. Късметът е с Wittman този ден и той оцелява, но загива два месеца по-късно на 8 август 1944 година.

и загуба на сценария, затова идеалното място за тях е в някоя бронирана машина – където с присъствието си освен това сериозно ще подсилят бойните ѝ качества. И това е повод да спомена следващата интересна особеност на играта... Представете си, че трябва да защитавате няколко къщи в оазис насред пустинята... Ако вашите войници си останат гордо изправени пред веригите на настъпващите танкове, това може и да изглежда героично, но няма да ви спечели битката! Но ако ги накарате да залегнат и дори да се окопаят? Или още по-добре – ако ги накарате да се укрият в къщите и да стрелят през прозорците? Но ето там се показва един джип с картечница! Два добре прицелени изстрела снайперски изстрела ще свалят шофьора и картечаря и ще можем да пленим джипа! Ето тези възможности допринасят много за разнообразяването на геймплея – войниците ви могат да залягат и да се окопават, да се укриват в сгради и да стрелят през прозорците и освен това могат да превземат празни вражески бойни машини. Разбира се, същото важи и за вас – оставете някой Тигър без екипаж, и той ще стане плячка на първия противников скаут! Но ако вкарате поне един човек в него, той ще "оживее" и ще стане страшен за противниците! А ако го "снабдите" с пълен екипаж, той вече ще бъде почти непобедим! Освен ако не бъде посрещнат от 88 милиметрови AA/AT оръдия, разбира се. Защото тук се сблъскваме със следващата особеност на геймплея... Още в началото ви споменах, че ако направите голяма тумба от единици и ги пратите към врага, по всяка вероятност няма да завършите дори и tutorial-а – защото прозводителите на играта са се постарали да вкарат сериозна доза реализъм в бойните действия! Дори и един-единствен танк ще бъде достатъчен да изтреби всичките ви пехотинци, ако не не са подкрепени от някое и друго противотанково оръдие или поне от някой Рамбо с "panzerfaust". Но същите тези пехотинци няма да имат проблем с унищожаването на цяла батарея от противотанкови оръдия, а ако имате на разположение снайперист, можете дори да унищожите разчетите им от разстояние и преспокойно да ги пленитe! Това би трябва да ви подскаже, че при "закупуването" на единици за следващия сценарий не трябва да правите грешката, като се полакомите и дадете всичките си mission points за най-големите и страшни танкове – защото атака само с танкове може и да унищожи част от врага, но едва ли ще ви спечели целия сценарий. Няма да напреднете без да си направите балансиран подбор в зависимост от очаквания сценарий – а има и от какво да избирате, тъй като разполагате с цели осем типа пехотинци и над 60 различни бойни машини, разделени в 7 категории. И още една особеност на бойните единици – те могат да придобиват нива на опит, които се запазват и за следващите мисии. Това на пръв поглед го има и в много други стратегии, но там тези нива обикновено са без сериозно значение, тъй като в повечето стратегии единиците така или иначе си мрат в масови количества, независимо дали са с опит или без. В тази игра обаче всеки войник и особено всяка бойна машина е ценна и е възможно да се вманичите на тема преминаване на мисиите без нито една загуба!



▼ Томитата и представа си нямат какво ще им стовари Ромел върху главите.

Предполагам, че вече сте схванали какво точно представлява Desert Rats vs. Afrika Korps. Не очаквайте екшън от типа C&C: Generals и всичко ще бъде наред!





UEFA Euro 2004

Европейското идва... Време е за футбол!

■ EA Sports ■ www.euro2004game.ea.com ■ P 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ sports ■ 2 CDs



Напрежението достига своя връх в мига преди началния сигнал.



Сдърпването между футболистите води до бързата намеса на съдията.

Веднъж на всеки четири години лятото в Европа започва по съвсем различен начин. Феновете от целия континент застиват в очакване на едно от най-забележителните спортни представления – европейското първенство по футбол. За разлика от клубните турнири, където възможността за участие е свързана пряко с финансовите възможности на отбора, то на национално равнище все още има възможност за пробив чрез талант, амбиция и воля за успех.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Верни на традицията, EA Sports не пропускат голямо футболно събитие. Ежегодните FIFA издания едва ли могат да изненадат някого с появата си. Всяка есен почитателите на виртуалния футбол получават възможността да се пробват с любимия си тим на национално или клубно равнище. Обикновено игрите от тази поредица предизвикват доста недоволства у държавите с по-скромен пазар. Причината за това е превърналата се в нещо съвсем обичайно практика да се пропускат едни за сметка на други. Наистина винаги се намират ентусиасти, които да „вкарат" съответния шампионат и това успокоява в известна степен настроенията.

За хората от EA Sports най-накрая се появиха някакви наченки на смислена конкуренция. Бавно и методично през последните години Konami налагат своята Pro Evolution Soccer и ако трябва да сме честни, се появяват все повече почитатели на специфичния геймплей, който тази игра предлага. Едва ли постиженията на PES на този етап са в състояние да доведат до някакъв забележим спад в продажбите на футболните игри на EA Sports, но упоритото съществуване на тази игра и нейната разширяваща се известност крие потенциала да се превърне в заплаха за лидера. Един от най-солидните козове на FIFA-игрите е наличието на актуални лицензи. Все пак футболът е спорт, в който отделните състезатели имат статута на супер-звезди. Затова няма как да се разчита на някакъв успех при условие, че те се пренебрегват и се появяват някакви техни подобия с абсурдни имена. Тук е мястото да отбележим, че в UEFA Euro 2004 няма световен футбол и клубни турнири, а единствено европейските отбори, които вземат участие в квалификационния цикъл и финалите на европейското първенство.



Това изпълнение с глава изненада вратаря.

При всяка нова футболна игра на EA Sports неизбежно си задаваме въпроса за новостите, които може да открием в нея. В интерес на истината големи изненади по отношение на графиката едва ли може да се очакват, тъй като подходът на разработчиците, плавен и всяка година откриваме някакъв прогрес. Майсторството при визуализирането на стадионите, анимираната публика и търсенето на фотографска идентичност на компютърните футболисти с оригиналите са все неща, които се развиват непрекъснато. Те обаче не могат да се поставят сред факторите, които продават. По терените в Португалия ще видим истинско зрелище, една футболна фиеста, в която няма как да сбъркаме основните действащи лица. Най-популярните играчи са представени по наистина удивителен начин. Тяхната прилика с живите оригинали става все по-голяма, така че по този показател EA

Sports очевидно добре са си свършили работата. Някак неусетно се усъвършенстват също движенията на виртуалните футболисти. „Неусетно", тъй като разликите между ежегодните издания са сравнително трудно забележими. Най-добра представа за напредъка може да придобием ако направим експеримента и пуснем някоя FIFA от преди три-четири години. Едва тогава ще забележим сериозния прогрес и резултата от непрестанните подобрения, които се въвеждат и бавно водят поредицата към постигане на съвършенство.

Независимо от безспорното лидерство по отношение на визията, UEFA Euro 2004 едва ли щеше да има потенциала да продаде милиони бройки, ако не беше актуалния лиценз от европейската футболна централа. Практически тук присъстват както всички европейски звезди, така също и по-известните съдии. Този факт със сигурност ще зарадва почитателите на по-реалистичното представяне. Приятно впечатление правят също множеството нови анимации. При по-груби нарушения футболистите обикновено се сдърпват един с друг, често се налага намесата на съдията и като цяло усещането за реализъм се повишава. Към това може да прибавим много доброто звуково оформление. Новите скандирания, шумотевицата, която публиката предизвиква, подвикванията на треньорите от резервната скамейка създават звукова картина, твърде сходна с тази, която можем да наблюдаваме при телевизионните предавания на мачовете. На обичайното ниво са парчетата от поредния EA Trax. По отношение на музиката най-ясно си проличават огромните финансови възможности на EA Sports. От няколко години насам те не правят компромис в подбора на изпълнителите и актуалното издание не прави изключение от тази приятна практика.

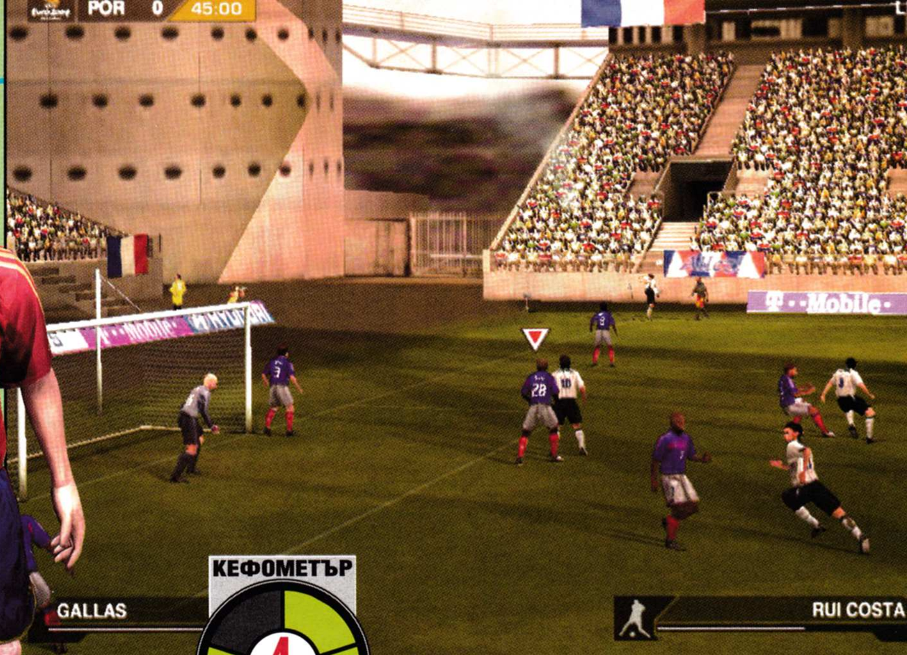
Винаги най-голям интерес предизвикват новостите и промените по отношение на геймплея. UEFA Euro 2004 прави решителна крачка в тоталното отдалечаване от аркадното минало на поредицата FIFA. В новата игра на EA Sports събитията се развиват по начин, максимално близък до истинския футбол. Далеч в миналото са останали абсурдните игрови варианти, които позволяваха да се изпълняват невероятно точни далечни пасове, с лекота превръщащи се в голове. Комбинативността придобива различно измерение и подаванията трябва да бъдат добре премислени, тъй като всяка грешка може да доведе до противникова контраатака с непредвидими последици. Системата за изпълнение на статични положения е запазена.

Може да се отбележи спад в темпото, което вече в голяма степен се доближава до това в реалните мачове. Разигравания чрез къси пасове, изненадващите извеждащи подавания се превръщат в един от основните инструменти за достигане до победа. Отбелязването от по-голямо разстояние се получава само по изключение и като цяло броят на головете намалява драстично. Към това можем да добавим някои нови движения, които допълнително покачват удоволствието от играта.

От една страна, UEFA Euro 2004 може да бъде определена като значително по-колективна в сравнение с предишните издания на FIFA, но от друга се обръща сериозно внимание върху качествата и състоянието на отделния футболист. Липсата на ключови футболисти поради проблеми със здравето или наказания се отразява крайно негативно върху общото състояние и представяне на отбора. Тактическите схеми и подреждането на тима преди всеки мач придобиват много по-голямо значение от преди.

Като цяло UEFA Euro 2004 изненадва. Моите очаквания бяха за един много по-комерсиален подход от страна на EA Sports, които се славят като специалисти в това отношение. В интерес на истината новостите са много и засягат както графиката и звука, така също цялостната концепция за геймплей в игра от този жанр.





Всяка грешка в наказателното поле струва скъпо.

КЕФОМЕТЪР

4

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
ГЕЙМПЛЕЙ	5

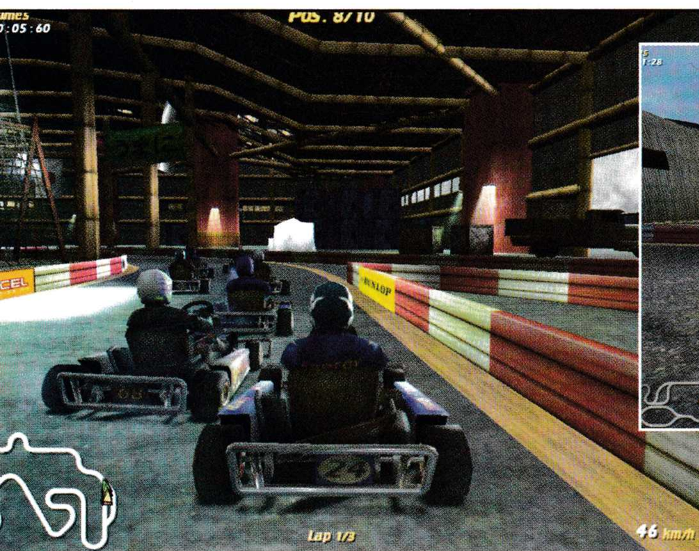


Майсторското изпълнение на пряк свободен удар може да бъде силно оръжие.

Michael Schumacher World Tour Kart 2004

Нова порция картинг емоции с "Пилето"

■ 10 Tacel Studios / BigBen ■ www.msworldtour.com ■ P 500 MHz, 128 MB RAM ■ racing ■ 1 CD



▲ Всеки сблъсък крие риск от изоставане.



▲ Изоставеното военно летище е идеално за картинг-състезания.

Шеметни скорости, инфарктни състезания, високи технологии, въодушевена публика и много пари... Така изглеждат състезанията Формула 1? За да се достигне дотук обаче, е нужен талант, невероятна упоритост, години прекарани в тренировки и естествено шанс. За един от най-успелите състезатели в бляскавия свят на F1 пътят към победите преминава през картинга.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg



Играта е продължение на сравнително успешната Michael Schumacher Kart Racing, която се появи през 2002 година. Въпреки неособено впечатляващото качество на това заглавие, явно присъствието на един от най-добрите пилоти във F1 е било достатъчен фактор за интереса на рейсинг-феновете. Не бива да се очаква, че Michael Schumacher World Tour – Kart 2004 ще направи революция в жанра, но за разлика от предишното издание, сега нещата са на съвсем различно равнище. Игрите с картове не се радват на особено внимание и като цяло рядко се произвеждат и пускат на пазара. По тази причина е трудно да се прави сравнение, но независимо от това качеството винаги радва.

Пистите за картинг се отличават с доста завои. По тази причина е добре да се познават техните особености и да се "завъртят" няколко тренировъчни обиколки, в които да се налучка специфичен ритъм при използването на газ, спирачка и подхождане към завоя. Усвояването на управлението и познаването на пистите е абсолютно задължително изискване за постигането на победа.

Както в миналото издание, така и тук, картовете са разпределени в три отделни категории според мощността си. В началото е достъпен само най-ниският клас, но с развитието на играта и достигането до определени успехи се отварят и останалите два класа. Разбира се, състезанията в отделните категории имат своите особености, но с тях се свиква бързо.

Управлението на картовете едва ли би предизвикало особени трудности. Като цяло те се държат стабилно по трасето, но при сблъсък рискът да се изостане в надпреварата е много голям. Най-интересното е, че противниковите картове могат да изместят вашия с невероятна лекота от пистата, докато ако вие се опитате да направите това ще срещнете трудности.

▼ След този завой настъпи истинска бъркотия по трасето.



Изкуственият интелект на виртуалните пилоти е на поносимо ниво,

което прави състезанията оспорвани и напрегнати. Всеки миг отпускане и невнимание може да доведе до загуба на ценни секунди, а оттам и на победата. Ако обаче сте усетили основните принципи на управление и карате по-съсредоточено, няма начин да не успеете да се наложите и да побеждавате. Дизайнът на пистите е една от силните страни на Michael Schumacher World Tour – Kart 2004. Трасетата са общо 17 на брой и се отличават по своята дължина и трудност. Освен това са налице наклони и спускания, които променят драстично идеята за стандартните пистови състезания. Някои писти са закрити, а други са на открито и предлагат приятни панорамни гледки.

Игровите варианти не изненадват с нищо – те са изцяло в рамките на очакваното за заглавие от този жанр. Single Player – вариантите са Practice, Quick Race и Career. Предвидена е възможност за мрежови състезания, които вероятно биха представлявали интерес за феновете на виртуалния рейсинг.

Със сигурност може да се каже, че играта изглежда значително подобре от първата част. Дизайнът се отличава с много по-голяма прецизност, а оформлението на пистите и картовете е на ниво. Най-интересното е, че въпреки видимо подобрената графика няма съществени изменения в системните изисквания на играта. Тя тръгва и се държи сравнително прилично и на по-слабички системи. Този приятен факт, заедно с очевидните подобрения в геймплея поставя Michael Schumacher World Tour – Kart 2004 сред добрите рейсъри за тази година.

▼ Писта на открито в американски стил.



B.R.E.E.D

Играта, която ще детронира Halo?

- Brat Designs / CDV
- www.brat-designs.com/breed.html
- P 1.2 GHz, 256MB RAM, 32MB 3D Video
- FPS
- 1 CD



Красив изглед към това райско кътче.



Стрелба по чинийки... радарни...

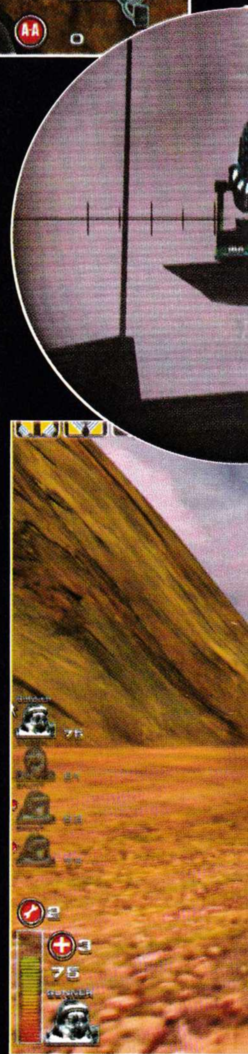
Вероятно е напълно излишно да обяснявам какво вълнение предизвика обявяването на Halo преди няколко години и последвалото прехвърляне на разработката на играта изцяло към Xbox платформа. Е и ние, PC-геймърите, успяхме да ѝ се насладим преди известно време, но някак си усещането беше като да ядеш претоплена храна. Факт е, обаче, че руснаците от Brat Designs се зарекоха да направят игра, носеща същата идея като Halo, но по-добра. Е, резултатът вече е тук и е време да разберем дали нещата наистина ще се окажат такива.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Историята е доста клиширана като цяло, но все пак представлява някакъв интерес за играча. Накратко: през 2600 г. по-голямата част от населението на Земята вече я е напуснало и е основало колонии в звездната система "Besalius". Две години по-късно, обаче, колониите са нападнати от непозната дотогава извънземна раса, наречена по-късно "Breed". От Земята е изпратена огромна флота от космически кораби, която започва дълга и изтощителна война с пришълците. След двайсет години тежки битки, победата е постигната, но с цената на тежки жертви. Фактически единственият що-годе здрав кораб е Darwin, който се отправя на дълъг път към дома. Нещата обаче не са такива, каквито изглеждат, и войниците заварват Земята в развалини, а населението ѝ – поробено от извънземните. Капитанът на кораба изскърцва със зъби и започва да подготвя план за връщането на Земята на законните ѝ обитатели. Разбира се, това няма как да стане без т.нар. GRUNTS, или "Genetically Revived Universal Tactical Sentient", което в свободен превод означава нещо като "генетично създадена универсална тактическа единица". Иначе казано – клонирани войници в най-чистия им вид. Вие, разбира се, сте един от тях и като такъв, от вас се очаква да дадете своя дял в спасяването на планетата.

Самата игра е относително стандартна и действието се развива според каноните на жанра. Кръжите си с USC Darwin на орбита около Земята и периодично слизате на повърхността със транспортна совалка, за да изпълните определена мисия. Интересното е, че още в совалката ще можете да се разхождате насам-натам и да стреляте с бордовите картечници по враговете си или различни постройки, като по този начин улеснявате приземяването си и елиминирате съпротивата. След като веднъж стъпите на твърда земя, вече започвате да играете като в произволен екипен шутър. Освен обичайните grunt-ове, т.е. обикновени войници, ще разполагате и със специалисти като снайперистка, лекар, или "gunner", който мъкне доста сериозен арсенал от тежки оръжия. По всяко време можете да превключвате между различните членове на екипа си, при това без да губите позицията си на водач, т.е. независимо в чия роля сте влезли, останалите изпълняват вашите заповеди. А те не са малко. Можете да им заповядате да не стрелят, да останат на място, да се разпръснат, или пък да определяте различните формации, в които да се движи вашият екип. Те също са напълно стандартни и всеки, който е играл някоя военна игра от този тип, например Operation Flashpoint, ще се почувства като у дома си.

Друго нещо, което присъства в Breed (а го имаше и в Halo, разбира се), са превозните средства. Ще се возите на бъгита и совалки, ще стреляте със статични оръдейни установки и ще се сражавате с танкове и летящи машини. Въобще купонът е пълен. Самите превозни средства са направени доста детайлно, а управлението им е едновременно интуитивно и гъвкаво, даващо ви доста възможности. Да вземем за пример совалката – двигателите ѝ са с променлив вектор на тягата и ѝ дават възможност да зависне на място над дадена област, или да лети като самолет. Арсеналът също е доста разнообразен – оръдия, картечници, управляеми и неуправляеми ракети. Те са доста интересни, тъй управляемите имат възможност да прихващат наземни или въздушни цели – по ваш избор – и съответно да се насочват сами към мишената. Донякъде е проблем, че в даден момент можете да използвате само



едно от оръжията, т.е. няма как да стреляте едновременно с ракети и картечници, например. Не че това е голям проблем, в края на краищата – самият факт, че използвате някакво превозно средство ви дава голямо предимство.

Враговете ви са разнообразни. Най-разпространени са лековъоръжените breed-ове, които дори и в големи групи не могат да ви окажат някаква сериозна съпротива, но на моменти наистина ще разберете какво означава изразът "количеството компенсира качеството". Иначе казано – може да ви се наложи да се сражавате едновременно с по 15-20 от тях. Следват различни стационарни оръдия, отново с по един breed във всяко, които ще ви създават сериозни проблеми. А по-нататък



ще се сблъскате дори и с танкове

Това не трябва да ви притеснява, тъй като, когато този момент дойде, най-вероятно вече ще сте достатъчно добре екипирани, за да ги посрещнете. Арсеналът ви се състои от обикновените grunt-овски пушки с подцевни гранатомети, снайперски пушки, картечници, базуки и какво ли още не. Въпросът е, че обикновено различните оръжия се носят от различни членове на екипа ви и ще ви се налага да превключвате между тях, за да изберете подходящия за конкретната ситуация. Което ме навежда на мисълта за изкуствения интелект. Той съвсем не е лош, поне не и за целите на играта. Сътборниците ви се стараят да ви следват, без да изостават и да се губят из нивата. Изпълняват поставените им заповеди относително коректно, а когато стрелят по близкостоящи врагове, се справят добре. Проблем е, когато ви обстрелват вече споменатите защитни установки, защото тогава вашите подчинени просто си стоят на мястото и се туткат насамнатам, докато падащите наоколо снаряди не ги убият. Може би щеше да е по-добре да имат някакво поне основно чувство за самосъхранение, вместо да чакат вашите нареждания.

Общо взето с това се изчерпва геймплеят. По-особеното в играта е, че фактически между мисиите зареждане почти няма, всъщност той протича при стартирането на Breed. Интересен момент е, че можете с определени летателни средства да излизате в орбита, след което отново да се спускате на земната повърхност – и всичко това в реално време. Това е доста иновативна идея, която може би ще се появи и в други заглавия.

За да постигнат изброените по-горе неща, Brat Designs са създали собствен графичен енджин – Mercury. Не мога да кажа, че той е нещо феноменално. Не и след като видях Far Cry, да не говорим, че в някои отношения сякаш дори и Unreal-енджинът е по-добър. Но въпросът е, че той позволява да се изобразяват огромни открити пространства със относително сложна архитектура, което е добре. Но иначе, особено по отношение на динамичното осветление Mercury не се представя на нужното ниво, а и текстурите не са от най-детайлните. Като оставим това настрана, дизайнът на нивата заслужава похвала. Въпреки че възможните ви пътища са ограничени, това не е ясно забележимо на пръв поглед и се създава илюзията за свобода. Враговете ви, обаче, сякаш твърде много напомнят на тези от Halo.

Звуковите ефекти и музиката на Breed не са нещо забележително – те нито са добри, нито са лоши. Поскоро са на нивото на всичко останало в играта и пасват на мястото си.

Има мултиплейър опция, разбира се. Поддържаните режими са три – Deathmatch, Team Deathmatch и Team Deathmatch Melee. Фактически няма нищо интересно тук. Ще можете да изберете своя клас, като лекар, breed-ски войник, или пък heavy grunt. В зависимост от това ще започвате с различни оръжия. Големите открити нива предразполагат към добър и по-стратегически ориентиран геймплей. Всъщност нещата поскоро напомнят на фантастичен Delta Force.

В заключение мога да кажа, че Breed не е съвсем това, което можеше да бъде. По някакъв почти неуловим начин тя губи от конкуренцията в почти всяко отношение без всъщност да е лошо заглавие. Заемките от други игри са съвсем очевидни, в най-голяма степен от Halo и Unreal. Във всеки случай всеки фен на фантастичните шутъри би трябвало да я хареса поне малко.


Ако убиете breed-а, оръдието спира да стреля.



Тежкият "gunner" клас и оръжието му.


Бъгито е най-универсалното МПС в играта.



Дори и танк не оцелява след ракета.

CRUSADER KINGS

Стратегия за маниаци

■ Paradox Entertainment ■ www.paradoxplaza.com ■ P 450, 128 MB RAM, 4 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



▲ Цар на България и Граф Търновски – тази професия ми харесва!

▲ Ваше Величество! Сдобихме се с нова технология!

▲ Територията на Crusader Kings се простира на изток до Урал, Персия и Арабския Полуостров и на юг до средиземноморските области на Северна Африка.

Прочетохте ли подзаглавието на статията? Стратегия за маниаци? Да, така е – защото тази игра може да ви вманиачи за много дни наред, но със сигурност не е за всеки. И изобщо не прилича на типичната стратегия в реално време! Всъщност да се нарече стратегия в реално време си е направо подвеждащо – но пък не виждам по какъв друг начин да я определя...

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Вероятно вече се чудите какво толкова сложно има? Че това не е ли просто поредната игра от поредицата Europa Universalis? На теория е така, но на практика... Защото още от първата Europa Universalis производителите от Paradox Entertainment си бяха поставили за цел да направят по-близка до реалния живот игра, в която играчите бяха обезкуражавани да решават всичките си проблеми само с огън и меч... И сега в Crusader Kings тази тяхна идея е издигната на огромен пиедестал! Какво имам предвид ли? Ами воденето на война вече е удоволствие, за което кой да е владетел трябва да се замисли пет пъти, преди да си го позволи! И не защото е много скъпо или защото противниците имат големи армии – а защото правилата на играта са такива, че често победителят в една по-продължителна война трябва да бъде доволен, ако се отърве само със загубата на половината си кралство... Не, благодаря, добре съм... Нищо ми няма... Не, не пиша глупости... Не съм направил и печатна грешка... Това, което написах, си е съвсем вярно и сега ще ви обясня защо.

Но първо да ви успокоя малко – няма все пак ви се размине и без войни! Ще ви трябва и злато, и армии, и крепости, и замъци... но основният ви ресурс в играта се нарича... ПРЕСТИЖ! И това е стока, която лесно се губи и трудно се печели, но без нея сте за никъде, дори съкровищницата ви да е пълна до козирката със злато, а армията ви...



КЪДЕ МИ ИЗЧЕЗНА АРМИЯТА?

Само до преди няколко дни всички трепереха пред моите облечени в желязо рицари – и изведнъж те се стопиха по-бързо от снежен човек през май? Какво става тук? Производителите! Бързо! Имате ужасен бъг! Изчезна ми армията! Направете нещо и то веднага!

Отговорът на този въпрос е лесен – не е никакъв бъг, а точно този всемогъщ "престиж"! Защо ли? Припомнете си повечето стратегии – завоювате една чужда провинция или град, две, три... десет... и ги управлявате всичките – по-бързо и повърхностно или по-бавно и внимателно, но си ги управлявате... строите сгради, набирате войски... Но този номер в Crusader Kings не минава! Защото всеки владетел си има няколко много специални показатели, един от които е "stewardship". Този показател служи главно за едно-единствено нещо – показва колко провинции максимално сте в състояние да управлявате! Вие може да сте стратегически гений и голям бързак с мишката – но това няма да ви помогне. Каквото и да направите, играта няма да ви даде да управлявате повече от "разрешените" провинции! Изходът? Да раздадете излишните територии на благородници – ваши васали. Но тези васали са живи хора – не роботи или някакви ваши марионетки! Имат си собствени интереси – материални, морални или просто са гадни по характер. И няма никаква гаранция, че утре някой (или направо повечето!) от васалите ви няма да реши да премине заедно с територията си – С ВАШАТА ТЕРИТОРИЯ – към някого от съседните владетели! И тук идва на дневен ред вече този всемогъщ показател "престиж" – защото наличието на повече точки "престиж" е едно от нещата, укрепващи най-силно лоялността на васалите ви...

Де да беше толкова просто. Защото има още много фактори, които определят вашите отношения със съседните владетели, с васалите на съседните владетели, със собствените ви васали, с църквата (която е всемогъща по тези години) и дори със собствените ви синове! Интриги, съюзи, ходове, контраходове, предателства, подкупи и убийства... и без война също няма да може, разбира се... но войната не беше ли продължение на дипломацията с други средства?

В играта има и много други новости – начина, по който се извършва research, принципа, по който се набират войските, както и някои други тънкости... Но всичко това се научава лесно – при условие че царувате достатъчно дълго, за да усвоите ИЗКУСТВОТО ДА СЕ УПРАВЛЯВА!

Frogger's Adventures The Rescue

Той е малък, но за сметка на това зелен

■ Konami ■ www.konami.com ■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB 3D Video ■ jump'n run ■ 2 CDs

Оригиналният Frogger бе с изключително прост геймплей, както и повечето игри от онова време, но това не му пречеше да е голяма краста. Преди няколко години се появи продължение на играта. То, съвсем естествено, бе напълно различно от оригинала. Жабчо вече подскачаше в 3D-среда, появиха се нови персонажи, както и цяла история около тях. Оттогава насам излязоха още няколко продължения, като нещата в общи линии са се запазили и до последното, за което става дума тук.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

За графиката и озвучаването на играта няма какво толкова да се каже, тъй като и двете са на прилично за подобна игра ниво. Бях решил да не ви занимавам и с историята, тъй като тя не е нищо, което заслужава внимание, а и не допринася с нищо за цялостното удовлетворение от играенето на играта. Ако сте над 7-8-годишна възраст, защото именно за нея е предназначена играта, рискувате да се издразните още преди да сте започнали да я играете. И все пак в общи линии нещата стоят така: нашето момче... така де, жабче, трябва да се справи с лошите влечуги от TRIP (Tyrannical Reptiles in Power), които имат някаква мания за властване над жабешкия свят. На всичкото отгоре TRIP са направили ужасната грешка да отвлекат Лили, любимата на Жабчо, а той ще позволи нещо да ѝ се случи само през труповете му.

И така, ако се абстрахирате от базалната история, има шанс играта да ви допадне, защото геймплеят спокойно може да мине за увлекателен. Както вероятно се досещате, основното занимание на Жабчо е да подскача насам-натам, като гледа да не падне от високо или във вода (да, да... това е жаба, която има проблем с водата!), както и да не бъде изяден или смачкан. Вероятно задачата щеше да е елементарна, ако управлението бе малко по-удобно. На разположение са четири бутона за подскачане във всяка посока, два бутона за въртене (наляво и надясно) и един за голям скок. Изглежда просто и е просто, обаче съвсем не е интуитивно. Затова често ще се обърквате и ще натискате бутон за посока вместо за завъртане, а това води до нежелано подскачане в дадената посока и до вероятен фатален край. Разбира се, като поиграете няколко нива, грешките намаляват, но все пак ще са налице доста често, особено на местата, където трябва да се движите бързо. Както казах обаче, играта щеше да е елементарна с по-добро управление, а това също нямаше да е добре. Освен бутоните за движение има и още един, с който Жабчо използва езика си за различни цели – за придърпване или избутване на различни неща, за прескачане на по-големи пропасти и за събиране на недостъпни бонуси.

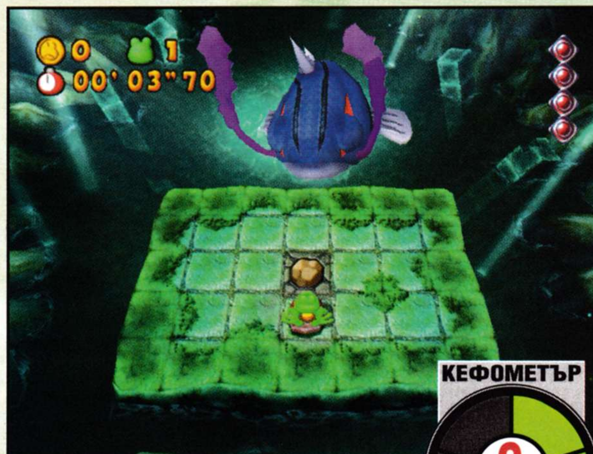
Жабчо не разполага с

никакви средства за самоотбрана, така че се налага да избягвате всякакви гадини

по пътя. За щастие те се движат по определен маршрут и стига да не стоите на пътя им, ви подминават като телеграфен стълб независимо колко сте близо до тях. Освен бродещите насам-натам гадове има и босове, с които ще трябва да се справите по определен начин.

Frogger разполага и с няколко мини игри, които могат да се играят, както срещу компютъра, така и срещу хора. Всъщност е препоръчително да се играят срещу хора, защото компютърът на едни от тях е нечовешки добър, а на други е доста зле. Проблемът с мултиплейър режима са контролите на другите играчи. За да играят двама души, трябва да имате поне един геймпад или джойстик. Това е, защото играта е тотален конзолен порт и едно устройство за управление не може да се използва от двама души.

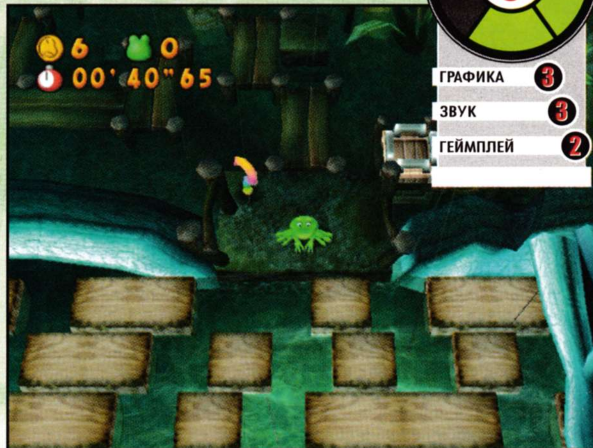
За финал искам да припомня, че Frogger все пак е за деца и, ако не сте дете и играта не ви допадне, не се сърдете на създателите ѝ.



▲ Тази рибка е нищо пред смелия Жабчо.

КЕФОМЕТЪР

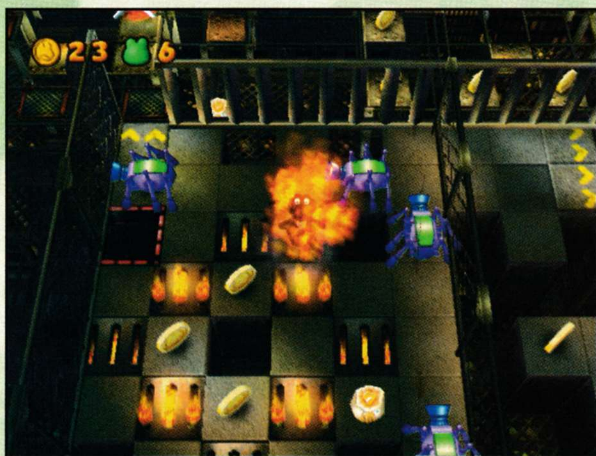
Общо	3
ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	2



▲ Класическото скачане по плуващи дървени трупи го има и тук.



▲ Чекпойнтовете пестят нерви.



▲ Специалитетът днес: Жабешко печено.

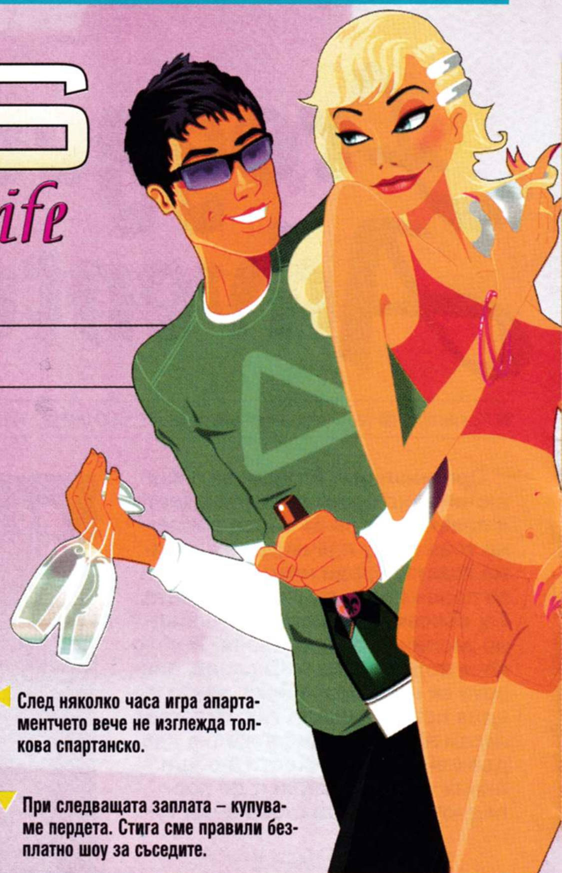
SINGLES

Flirt Up Your Life

"Singles" или "SIMgles"?

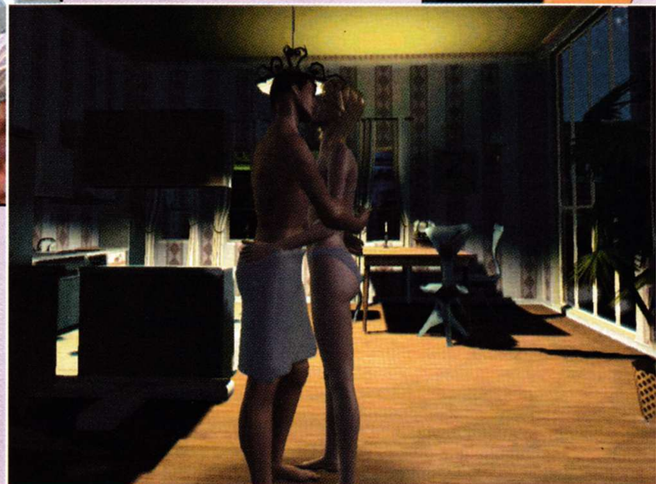
■ Deep Silver ■ www.singles-the-game.com
■ P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, 1 GB HDD ■ Sims Clone ■ 1 CD





След няколко часа игра апартаментчето вече не изглежда толкова спартанско.

При следващата заплата – купуваме пердета. Стига сме правили безплатно шоу за съседите.



Какво ще стане, ако двама напълно непознати по случайност заживеят в един и същ апартамент като съквартиранти? Може би ще си допаднат, постепенно ще се сближат, ще станат приятели, а нищо чудно дори нещо повече – вечерите на свещи, закачките, флиртовете, пърхането с вежди, целувките и евентуалните креватни приключения като логичен резултат от всичко това съвсем не са изключени... Изобщо, романтиката е нещо прекрасно, но пък, от друга страна, никой не може да превърне живота ти в ад по-лесно от един темпераментен съквартирант, така че демонстративното сърдито мълчание, изпепеляването с поглед и скандалите на високи децибели, все са съвсем реални заплахи, които могат лесно да разрушат идилията на новодомците...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Ако трябва да опиша тази игра с едно-единствено кратко изречение, то би било следното – "доста прилича на The Sims". За щастие, имам цели две страници на разположение, така че мога да си позволя и малко по-детайлно описание...

Авторите Deep Silver са немци, което само по себе си е показателно – германските гейм-компании традиционно са много добри в това да вземат някоя чужда идея и да я доразработят по своя си начин – без да влагат прекалено много новости, но пък за сметка на това често дори по-качествено от оригиналното заглавие, което са изплагиатствали. В геймплея на Singles сигурно няма как да откриете кой знае какви гениални хрумвания, които да не са се появили още в първия The Sims, но за сметка на това играта изглежда значително по-добре, а и основното ударение е поставено на друго място, а именно

Изкуството на свалката

Рекламната кампания на играта силно акцентира върху факта, че в нея изобилстват "романтично-еротичните" ситуации, а дори подзаглавието "Flirt up Your Life!" е достатъчно красноречиво в това отношение. След като изберете двамата главни герои от петнайсетина предложени персонажа, ще имате удоволствието да наблюдавате и направлявате по свой вкус развитието на отношенията им и ако желаете, постепенно да създадете любовна връзка между тях. Двамата съквартиранти изпълняват вашите команди или сами вземат решения, когато не сте им казали изрично какво да правят, съвсем както в The Sims. В общия случай героите са мъж и жена, но се допуска игра и с двама души от еднакъв пол. Това, както и отсъствието на каквато и да е цензура (телата на героите не се пикселизират, когато се съблекат, за да влязат под душа или по някаква друга причина, а всичките им интимни части се виждат съвсем ясно), със сигурност ще вдигнат възрастовата летва до над 18 години в западните държави, но играта в никакъв случай не е порнографска или скандална.



Купидон си е Купидон, но сиренето е с пари

За да не останете с погрешното впечатление, че ежедневието на двамата герои се състои само от флиртове, свалки, разходки дибидюс из апартамента и семейни скандали, ще спомена изрично, че те също както техните близнаци – симовете, имат и други нужди – работят, хранят се, ходят до тоалетна, четат книги, гледат телевизия, чатят в



Любителите на виртуалното воайорство със сигурност ще харесат тази игра.



Компютърът освен за чат става и за игра... Защо ли единият от тези ми прилича на Рейдън, а другият на Кейно?



В началото отношенията са доста студени, но ще дойде времето и за по-романтични съвместни преживявания.

IRC и т.н. Когато придобият достатъчно житейски опит, получават възможността да подобрят някое от своите умения (например да изкарват повече пари или да работят по-малко часове на ден). Щастието им се определя от редица фактори, включително околната обстановка, така че в един момент просто ще трябва да обърнете внимание на обзавеждането и разширяването на съвместния им апартамент (с напредване на играта ще се разпрострете върху повече площ, а по-късно евентуално ще се преместите в хубава вила извън града). Ако виртуалните ви питомци са изкарали достатъчно виртуални долари, възможностите за тяхното харчене са твърде примамливи – като се започне от нови тапети, подова настилка или по-голям телевизор и се стигне до екстравагантни мебели, лампи със странни форми, джакузи, басейн и всякакви свръхмодерни чудеса на консуматорското общество, всичките без изключение предназначени да направят живота им по-приятен. Разнообразието в това отношение е предостатъчно и ако сте в подходящо настроение, можете да прекарате много часове, обзавеждайки апартамента, без да се занимавате с останалата част от играта.

Може би най-доброто постижение на авторите е прекрасната триизмерна графика, която лесно слага в малкия си джоб както вече доста старомодната The Sims, така и всички други подобни игри, излезли на пазара досега.



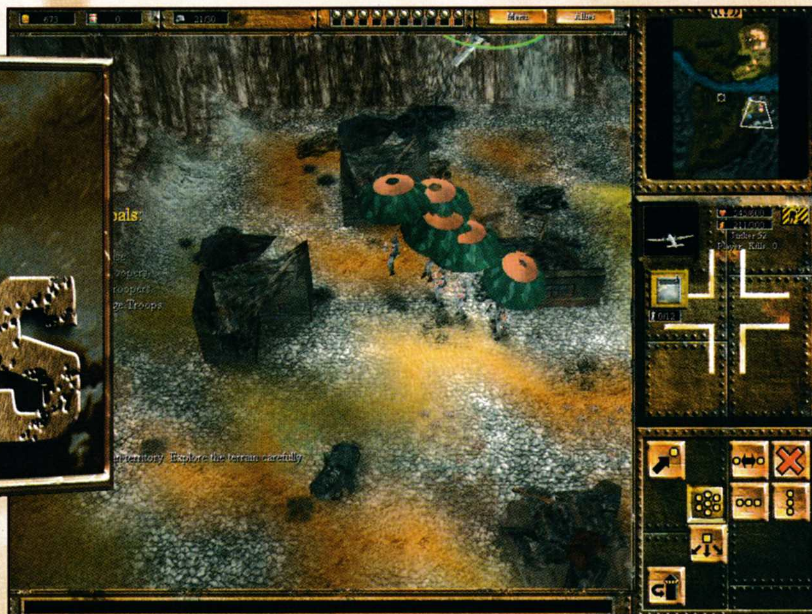
Свиренето на произволен музикален инструмент загатва за дълбока душевност и със сигурност се котира скъпо пред нежната страна на човечеството.

Камерата може да се управлява свободно,

предвидена е и Zoom-опция. Е, вярно, ще ви трябва известно време, за да свикнете как да я позиционирате оптимално в игра, но все пак си струва! Моделите на предметите в апартамента и особено на героите са детайлни и изглеждат много хубаво дори когато ги гледате от съвсем близко разстояние. Например, ако приближите камерата до библиотеката, ще можете да прочетете заглавията на отделните книги! За персонажите са предвидени доста движения, мимики и анимации в зависимост от конкретната ситуация, настроението им и т.н. При смяната на деня с нощ видимо се променя и осветеността в апартамента. Тук може да се отправи една малка критика – тази промяна става отведнъж в точно определени часове, а не постепенно, както би било по-реалистично. Въпреки това цялостният ефект е много приятен – например романтичната вечеря на свещи би изглеждала просто нелепо на дневна светлина, докато така се постига точно желаната атмосфера. Стилният интерфейс изцяло се връзва с хубавата графика и няма да ви създаде никакви проблеми. Системните изисквания на Singles са сравнително високи за игра от този жанр, но ако на компютърът ви вървят добре модерните 3D-заглавия, би трябвало да нямате сериозни проблеми и с тази игра. Към звуковото оформление могат да се отправят известни критики – музиката в началото звучи приятно, но твърде скоро ще ви втръсне с еднообразието си и нищо чудно дори да решите да я изключите. При разговор между героите от колонките звучи стандартното неясно "бла-бла-бла", което може би беше добра идея в The Sims, но като че ли след толкова години вече стана доста изтъркано.

И като съм почнал да критикувам, нека си кажа и другите забележки. Макар че разнообразието от предложени персонажи на пръв поглед изглежда предостатъчно, повечето от тях директно ви стават несимпатични и в крайна сметка ще сведете избора си до трима или четирима измежду тях. Реакциите на главните герои в повечето случай са горе-долу адекватни, но не открих възможност за скриптиране на действията им. Удобно би било, ако можеше да се дават инструкции от сорта на: всяка сутрин като станеш се облечи, после отиди до тоалетната, после закуси и след това си измий зъбите. Всичко това са дребни бележки, но има и една по-сериозна – играта бързо изчерпва очарованието си и вярвам, че след първоначалното добро впечатление за кратко време ще отегчи мнозина. Геймплеят е монотонен и след като се порадвате известно време на красивата графика, обзаведете по свой вкус апартаментчето и помогнете на двамата съквартиранти да направят цуни-гуни във вертикално и хоризонтално положение, почти със сигурност ще забравите за това заглавие...





Втората световна война още не е свършила

■ Legend Studios/Strategy First ■ www.lsgames.com/wartimes ■ P 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 2 CDs

Годината е 1939. Едва ли някой е предполагал, че през следващите шест години ще се случат събития, които няма да бъдат забравени никога. Десетки милиони жертви. Тотален геноцид. Употреба на ядрено оръжие. Разделяне на света на два лагера... След тази война светът никога вече няма да бъде същия.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Втората световна война очевидно продължава да предизвиква интерес и да буди вълнение у хората. Поне на пръв поглед изключение не прави и геймърската индустрия. Ако разгледаме по-сериозно въпроса за броя на заглавията, посветени на този период от човешката история, ще видим, че те май не са чак толкова много. Най-странното е, че когато става дума реалновремеви стратегии, този списък се оказва неоправдано кратък. Този факт е малко странен, особено като се има предвид впечатляващото количество легендарни битки по всички фронтове. Очевидно хората от Legend Studios са се ориентирали добре в избора на тема, но не бива да се забравя, че появата на Sudden Strike и продълженията по нея качиха доста високо нивото на стратегиите, посветени на Втората световна война.

При всяко положение опитът за създаване на смислена игра при наличието на толкова сериозна конкуренция би следвало да бъде добре премислен. За това говорят суперлативите, с които създателите представят своя продукт. Ако погледнем секцията с най-често задаваните въпроси в сайта на играта, ще прочетем изумителни неща, които няма как да не привлекат вниманието. Все пак поставянето на War Times на едно място заедно с култови за жанра заглавия като Command & Conquer, WarCraft, Age Of Empires и StarCraft звучи гордо и ни зарежда с надежди и очаквания, че това би трябвало да бъде наистина вълнуващо изживяване.



Строежът на базата трябва да се осъществи бързо, тъй като се очаква нападение.

War Times наистина притежава потенциала да се превърне в хит, тъй като важните исторически моменти продължават да продават добре. Събитията в играта ни отвеждат в

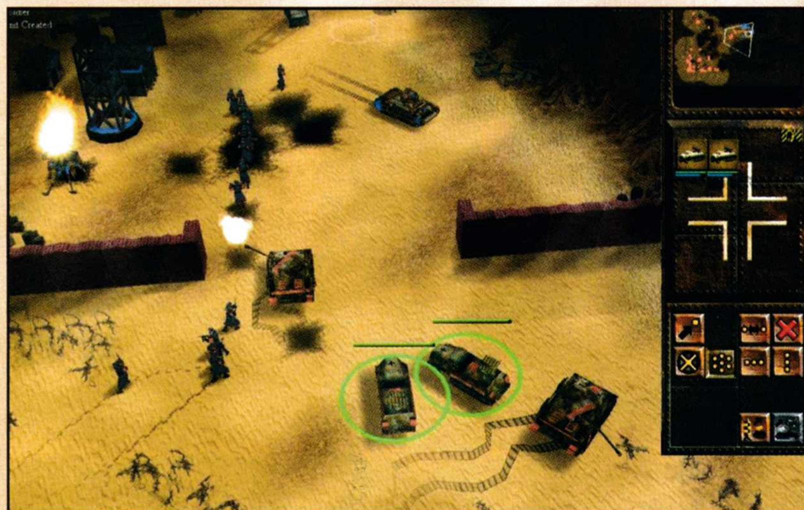
далечната 1939 г.

В навечерието на Втората световна война претенциите на Хитлер за разширяване територията на Германия започват да придобиват съвсем ясен израз. Хитлер вече е окупирал Чехословакия и сега е дошъл ред на Полша. На първи септември германската армия напада, а като отговор два дни по-късно Великобритания, Франция и още няколко държави обявяват война на Германия, с което се слага началото на най-опустошителния конфликт, с който човечеството се е сблъсквало до този момент.

Точно тук е моментът, в който вие влизате в играта. Възможните варианти, като и сами можете да се досетите, са два – Axis (Оста) и Alies (Съюзниците). Ако предпочитате да изпитате мощта на добре смазаната



Последни опити за съпротива пред съветската огнева мощ.





Струпването на армия трябва да продължи, за да се задържи врагът.

Германската армия също има високотехнологични оръжия.

германска военна машина и да започнете Blitzkrieg, ще се пренесете на територията на Полша, където по най-категоричния начин трябва да ликвидирате съпротивата на полската армия. Другият вариант е да се присъедините към обединените сили на Съюзниците. За съжаление тяхната първа мисия е по-скоро свързана с поражение. Озовавате се край Дюнкерк, където остатъците от съюзническите сили трябва да бъдат евакуирани по море към Великобритания. В безпрецедентната по своя мащаб спасителна акция вие ще бъдете изправени пред непосилната на пръв поглед задача да задържите немските сили докато всички войници бъдат качени на корабите. Това са началните мисии, които би следвало да са твърде интригуващи. Истината е съвсем друга и бързо ще се убедите в прекалената елементарност на мисиите. Това е някак обяснимо и приемливо, когато се отнася до началните етапи на играта. За съжаление като цяло War Times не се отличава с особена трудност, което бързо води до отегчение.

Някак неразбираемо е присъствието на Tutorial, тъй като управлението и правилата на War Times са изцяло в рамките на стандартното за този жанр. Това важи с пълна сила както за икономическите аспекти, така и по отношение на цялостната концепция на играта. Добиваните ресурси са нефт и минерали. Те са нужните суровини за строителството на бази и изработването на съответните единици.

С развитието на действието ще имате възможността да се вживеете в ролята на главно действащо лице в някои от най-вълнуващите моменти от Втората световна война. Мисиите ще стават малко по-трудни, но не до степен, че да ви затруднят, ако сте пробвали някое от класическите RTS-заглавия. И все пак едно от големите предимства на War Times е наличието на известна автентичност по отношение на изборa на въоръжения. Включените танкове, самолети и други средства за разрушение са от реално участвали-те във военните действия. След като приключите с двете кампании, можете да пробвате различните варианти за игра срещу компютър (Custom games). Тук възможностите за избор на нация са четири -

Германия, Великобритания, Щатите и Съветски съюз

Всяка една от представените сили има своите предимства, които в голяма степен определят стратегията, която би довел до успех. Според авторите на War Times Германия има на разположение добре обучена сухопътна армия, тежка артилерия и модерни оръжия, което предполага тактиката да бъде подчертано нападателна. Американската войска разполага с елитни части, подходящи за специални мисии и тежки бомбардировачи. Британците разполагат както с добри средства за защита, така и с такива за нападение. Наличието на шпиони позволява проникване сред врага, саботажни действия и т.н. Руснаците залагат повече на количеството отколкото на качеството, но именно това ги прави доста трудни противници на бойното поле. За разлика от кампаниите, тук има пет нива на трудност, като предпочитаната тактика на компютърния противник може да бъде балансирана, нападателна или агресивна. Правилата на играта са в рамките на три варианта. Първият от тях е наречен Melee. В него основната задача е да разрушите всички сгради на противника и да не допуснете той да унищожи вашата база. В Total Victory трябва да бъдат унищожени всички единици и сгради на врага, а в Protect the General целта е да елиминирате чуждия генерал и да предпазите вашия от гибел.



Картите са различни по своя размер и релеф, но прави впечатление липсата на особена фантазия при тяхното създаване. Максималният брой играчи, които могат да премерят сили на една карта, е 14. За тези, които смятат, че могат да създават сами карти има включен съответен редактор.

Историята едва ли е от силните страни на хората, заети със създаването на компютърни игри, и затова може да отминем с лекота наличието на някои дребни фактологични неточности. Подобни грешки едва ли биха правили особено впечатление, ако играта поне малко се доближаваше по своите качества до споменатите в анонсите тотални хитове. Тя е много назад по всички възможни показатели. Графиката отстъпва забележимо от съвременните стандарти и ни връща няколко години назад във времето, а за прехваленията от издателите звук просто не си струва да се говори. Геймплеят, въпреки добрата идея за създаване на игра, базирана на реални събития от човешката история, не струва, и в крайна сметка заниманията с War Times приличат повече на доста отегчителен начин за губене на време, отколкото на игра, с която могат да бъдат прекарани безсънни нощи.



Тези кораби са дошли да евакуират притиснатата от немците при Дюнкерк съюзническа армия.


Първоначалното предназначение на този ухилен робот-убиец е било да рекламира стоката пред клиенти.


Животинчето, което яздя, има своя собствена воля и намеренията му невинаги съвпадат с моите.

OddWorld

"Грехът, това е да превърнеш хората в предмети. И себе си също."
Тери Пратчет, "Захапи за врата"

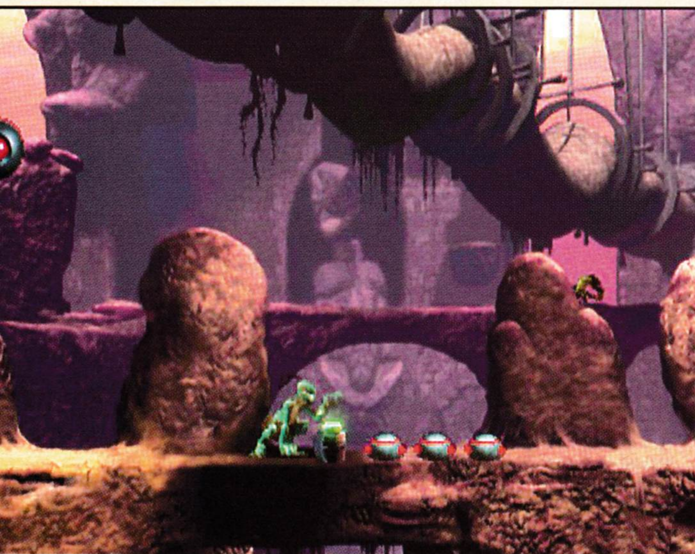
Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg

Това кльощаво, хърбаво същество, което виждате на околните картинки, е главният герой в тази история. Той е роб в огромна фабрика за месо. Към неговите събратя се отнасят като към стока. Тъй като собствениците на фабриката успяват да избият почти всички животински видове на планетата, найнакрая решават, че новият деликатес може да се прави от месото на самите роби. В Abe's Oddysee (1997) Ейб успява да избяга от фабриката заедно с още 100 мудокона (така се нарича неговата раса) и се завръща в джунглата при своето племе.

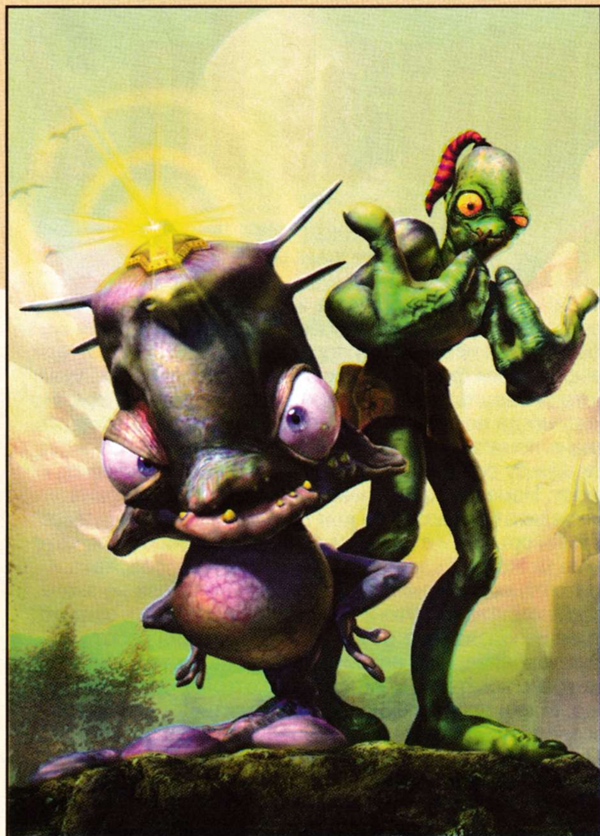
Това обаче е само отлагане на неизбежното. Индустрията, създадена от глуконите (така се нарича расата на предприемачите), е навсякъде. Те измислят нови планове за успешен бизнес. В продължението – Abe's Exoddus (1998), е създадена бирария. Новата напитка, наречена Soulstorm Brew, е опияняваща и силно пристрастяваща. Впоследствие научавате, че тази дрога се създава от костите на вашите мъртви предци, погребани в свещеното гробище. Самите кости се изкопават от мудокони, които са ослепени, за да не виждат какво копаят. Тайната съставка на питието пък са мудоконските сълзи – които, разбира се, се добиват чрез изтезания. А в "официалната" част на бирарията има роби, които са пристрастени към самата бира и трябва да работят, за да си получат дрогата.

В поредицата за Ейб нямате за цел да спасите света. Целта е да спасявате отделните хора – да измъкнете всеки един ваш събрат от зловещото ниво. И да опазите собствената си кожа, разбира се.

В Oddworld има примитивна система за комуникация, наречена Gamespeak. Ейб може да дава общува с другите мудокони с прости думички от сорта на "Здравей", "Ела с мен", "Чакай!", "Работи!", "Престанете!" и т.н., а също и да изразява емоции (гняв, съчувствие, смях). Това важи и за останалите раси. Всички те имат свой модел на поведение и общуват помежду си. Това нямаше да е толкова важно, ако на него не се крепеше целият геймплей.


Понякога се налага да обезвреждате бомби.


Вселявам се в парамайт и давам заповеди на неговия приятел.





Вселил съм се в пазач и съм насъскал кученцата срещу негов колега.

Ейб е кекаво, хилаво същество и не ходи въоръжен (изключвам редките случаи, когато се докопвате до някое камъче или граната). Така че той трябва преди всичко да се промъква, да се крие в сенките и да бяга бързо. И все пак Ейб има свое тайно оръжие -

с помощта на мистично песнопение той може да се вселява в своите врагове

Да вземем за пример слиговете. Те са надзирателите, които не пропускат да пребиват от бой робите, когато минават покрай тях. Тия гадове всъщност са дребни и жалки, но когато си сложат механични крака или крила и се въоръжат, са способни да ви убият за отрицателно време. Ако обаче се вселите в тялото на слиг, можете да заблудите останалите слигове, че сте един от тях и да се отдадете на подмолна подривна дейност. Слиговете могат да дават заповеди и на злобните "кученца" в нивото.

С особено умиление си спомням момента, когато за първи път се вселих в глукон. Шефовете на фабриката са същества без ръце (тъй като винаги някой върши работата вместо тях), имат големи глави и обичат да пушат пури. Техният "език" е изпълнен с най-много заповеди. Представете си, че сте се борили за живота си в ниво, претъпкано с пазачи и най-накрая стигате до шефа им. Сега минавате през същото ниво, но като господари – слиговете изпълняват всяка ваша команда, готови са да обезвредят с цената на живота си минно поле заради вас, и когато вие се засмеете, те също се хилят угоднически. Култово!

Спасяването на самите мудокони не е лесна задача. Те имат различно поведение, ако са весели, тъжни, ядосани, болни или слепи. Например, ако хората ви минат през смехотворен газ, те започват да се хилят, да подскачат и да вдигат шум, точно когато трябва да сте тихи, за да не събудите спящите слигове. Но един шамар ги връща на земята. Към депресираните мудокони пък трябва да проявите съчувствие, за да ги успокоите. Добре помня един момент в играта – върху мудоконите се изсипа боклук и те се ядосаха. Яростта им ги накара да се сбият помежду си и настана меле. Тъй като не ги разтървах, то не престана, докато един от тях не умря. Всички се депресираха от смъртта му. После се случиха и други трагични събития и

отчаянието се усили до такава степен, че всички се самоубиха

Впрочем, тази игра може да се мине по два начина – ако избивате хората си, а не ги спасявате, финалът е съвсем различен. Ако пък успеете да спасите всички мудокони (много от тях са скрити в разни тайници), на края ви очаква специална награда. (Във втората част на играта е лесно да намерите тайниците, ако знаете, че във всяка картинка, в която има тайник, са разхвърляни и бутилки бира.)

В играта има и същества, които живеят в джунглата. Те нямат отношение към вас и вашите проблеми, а просто си търсят ядене. Хищниците имат различно поведение. Парамайтите се страхуват от вас, когато са сами, но нападат, когато са се събрали в групичка. Скрабовете пък не допускат нищо живо да влиза в територията им, включително други скрабове. Всички месоядни същества могат да бъдат залъгани за момент с помощта на подхвърлени късчета месо. Може дори да ги затворите в някой капан.

През 2001 излиза Munch's Oddysee. В нея поемате ролята на Munch, който е последният оцелял представител на своята раса. (Над неговия род са проведени интересни експерименти – например от начина, по който една киселина взаимодейства с очите им, е изведена формулата на нов омекотител за тъкани.) В типичния за Oddworld дух Мънч започва играта, возейки се в инвалидна количка. Това същество също е подлагано на мъчителни експерименти и в главата му е вкаран някакъв чип, който му позволява да се вселява в машини (!). Ейб също участва в играта и двамата комбинират уменията си. Например Мънч може да плува, а Ейб – не. Също така, мудоконите не могат да вземат Мънч на сериозно, а има едни малки същества, които нямат доверие на Ейб и се плашат от него. От приключението на Мънч и Ейб ще научите повече и за расата на Консуматорите, които се явяват основните купувачи на произведеното от Глуконите.

Играта смесва няколко жанра. Дизайнерите са се стремили да създадат не просто нива, а реална симулация на работещата фабрика и природата около нея. Munch е third person, за разлика от поредицата за Abe, която на практика беше двумерна платформена игра, която с помощта на някои трикове създаваше илюзия за триизмерност.

Въпреки че създателят на поредицата – Лорн Ланинг, винаги е твърдял, че играта е замислена като сатира на съвременното консуматорско общество, Munch се опита да бъде комерсиално заглавие. Излезе ексклузивно за Xbox, и версия за PlayStation 2 или PC НЯМА да има (след три години чакане и проучване вече съм убеден в това).

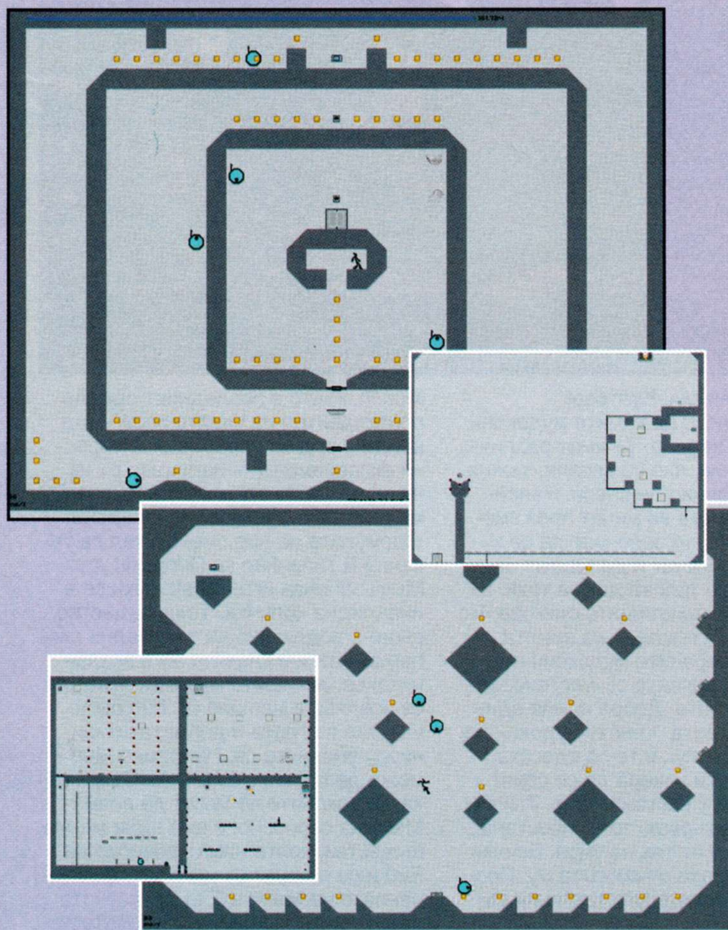
А ако искате да намерите първите две игри за Abe, трябва да ви кажа, че Exoddus-ът има доста добра защита срещу копиране. Докато са я разбивали, кракерите са съсипали звука и музиката, а те са просто уникални и трябва да се чуят. Аз лично без колебание си купих оригиналната игра (мисля, че тя все още се продава в България, при това на ниска цена).

N



НА ДИСКА

■ На диск 1 и DVD-то към списанието можете да намерите двете представени този месец безплатни игри.



Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Не съдете за N по няколкото лилави скрийншота, защото рискувате да пропуснете една от най-впечатляващите малки игри, на които съм попадал досега. N е платформен екшън с пъзел елементи, в който една нинджа, чиято самоличност е скрита под кодовото име N, трябва да преодолее сто и петдесет нива, изпълнени с мини, роботи дроиди, лазерни установки и най-ненормалния левъл дизайн, който можете да си представите. Но вместо да извади острата катана, дузина шурикени и други "трикове на занаята", N изцяло залага на способностите си да избягва противниците. И защо не, след като притежава изключителна бързина и способността да скача на километри разстояние!

Едва ли има друга игра, в която усещането за скорост, ловкост и акробатична свобода да е толкова опияняващо, както в N. Нинджата се носи с невероятна бързина из нивата, изкачва отвесни стени чрез засилване или постоянни отскоци, изпълнява такива главозамайващи пируети и километрични скокове, които не сте виждали и в най-самозабравилия се кунг-фу филм. Благодарение на това често нивата имат по няколко решения, а от вас от кое ще се възползвате.

Авторът е създал кинематографичен физически модел, който придава изключителна плавност на движенията и създава усещане едва ли не за недосегаемост. То бързо обаче ще бъде развенчано при поредното жестоко разчленяване на главния герой поради неуспешен скок или попадане в ръцете на врага. Играта е доста трудна, особено към последните нива. Успехът често зависи от точното и мигновено изпълнение на множество скокове, което бързо води до амортизация на определени бутони от вашата клавиатура.

Единственият недостатък – невъзможността за записване и използването на пароли – в последната версия 1.3 е премахнат.

Virtual In 2

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Virtual In 2 е забавна японска игра, която изправя един срещу друг две дребни, симпатични роботчета, решени на всичко за да победят своя противник в поредица от динамични дуели. Авторът явно е голям фен на класическата аркада Virtual On на Sega, защото замисълът му е именно да пародира тази игра. Не че е необходимо да познавате оригинала, за да се забавлявате, но определено помага.

Двубоите между роботите изискват мълниеносни рефлекси и добра точност. Наместо с юмручен бой, двете механизирани създания изразяват омразата си към противника чрез над десет вида енергийни оръжия - от лазери до параболични бомби, като всяко оръжие може да бъде изстрелвано както напред, така и нагоре - които отнемат от живота на противника. Това не значи, че можете да помпате на бутона за стрелба постоянно, защото всеки изстрел използва част от енергията на вашия робот. Тя бързо се възстановява, но е неприятно да попаднете в ръцете на противника точно когато не можете да му отговорите подобаващо. Всеки робот е екипиран и с реактивни двигатели, които му позволяват да прелита във въздуха над опонента. За целта при всеки скок вашият герой се забавя във въздуха за няколко секунди, достатъчно да включите двигателя в дадена посока и да избегнете пороя от изстрели.

След всяка битка, в зависимост от това колко живот ви е останал, ще можете да подобрявате възможностите на своя робот. Изборът е голям, като всяка от петте части на робота може да се подобрява в четири до шест различни показателя. Така ще можете да повишавате здравето или енергията си, да екипирате различни оръжия на всяка ръка, да ускорявате реактивния двигател и прочие екстри.

Макар да не впечатлява с графични прелести и разнообразие, Virtual In 2 има завладяващ геймплей. В три режима ще можете да се пробвате не само срещу компютъра, но и срещу приятел, за съжаление, като делите клавиатурата.

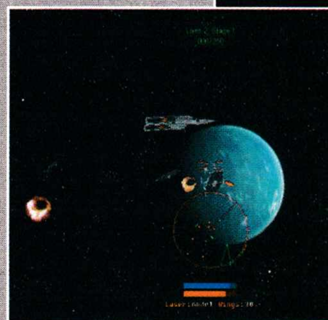


Star Wars Battle of Yavin

Унищожете Звездата на Смъртта

■ Bruno R. Marcos ■ www.bruneras.com ■ симулатор







"Звездата на Смъртта, изключително добре въоръжена космическа бойна станция, разполагаща с достатъчно сила да унищожи цяла планета, сега се насочва към скривалището на бунтовническите сили, които се намират на четвъртата луна от системата Явин. Група от 30 бунтовнически кораба е последната надежда бунтът да не бъде окончателно потушен. Бийте се срещу Императора на борда вашия X-Wing. Нека Силата бъде с вас..."

Иван Поборников
goodevil@mail.bg

Това горе-долу е съдържанието на жълтите надписи, с които започва Star Wars: Battle of Yavin. В ролята на самия Люк Скайуокър трябва да се включите във финалното сражение от "Епизод IV: Нова надежда". Управлявайки своя X-Wing, заедно с останалите бунтовници трябва да се преборите с имперските изтребители, да стигнете до ядрото на Звездата на Смъртта и да я унищожите.

Играта ще допадне на тези от вас, които вече са играли на някоя от X-Wing сериите на LucasArts. Гледната точка е от кабината на вашия кораб, като целта ви е да унищожите колкото се може повече TIE Fighters, които непрестанно изникват на рояци от огромните разрушители на Императора. Графиката на тази безплатна игра е повече от приятна. Много добро впечатление ми направиха майсторски нарисуваните планети, които се виждат по време на битката. Звукът обаче е нещото, което прави тази игра наистина превъзходна! Музикалните парчета от самия филм са си точно на място. Звуковите ефекти, които се чуват по време на престрелките, също са на доста добро ниво. Особено приятно е да чуваш пиукането на R2D2, когато някой TIE Fighter профучи бясно край вас.

Като цяло играта е направена много добре. Личи си, че авторът ѝ се е потрудил, като е съумял да сътвори много добро безплатно забавление, което ще се хареса на всички Star Wars фенове.

Наградите от нашите игри с SMS от предишния брой спечелиха:

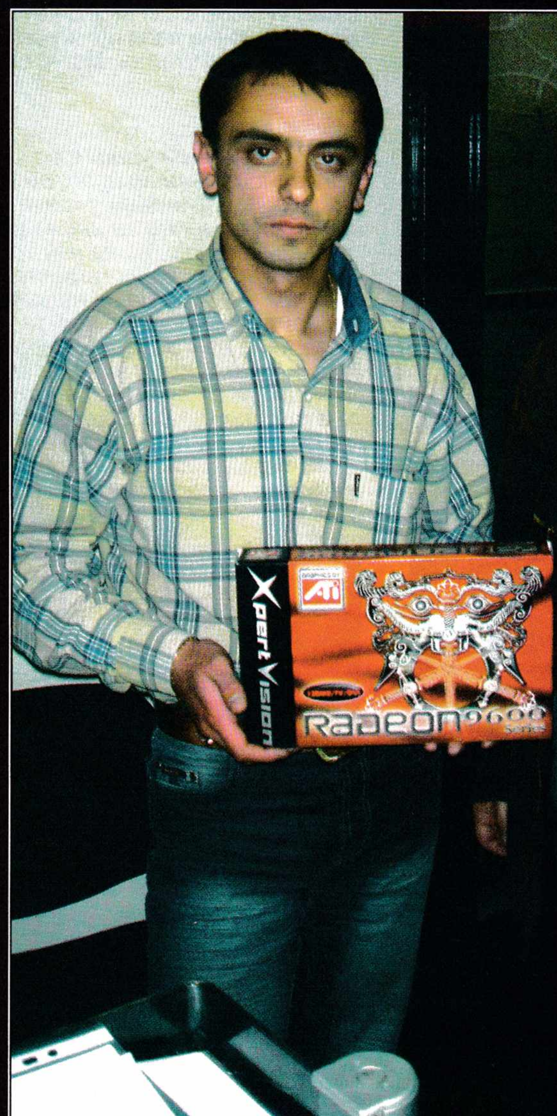
ATI Radeon 9600
осигурен от HardwareBG, спечели Бойко Тосков от Самоков.

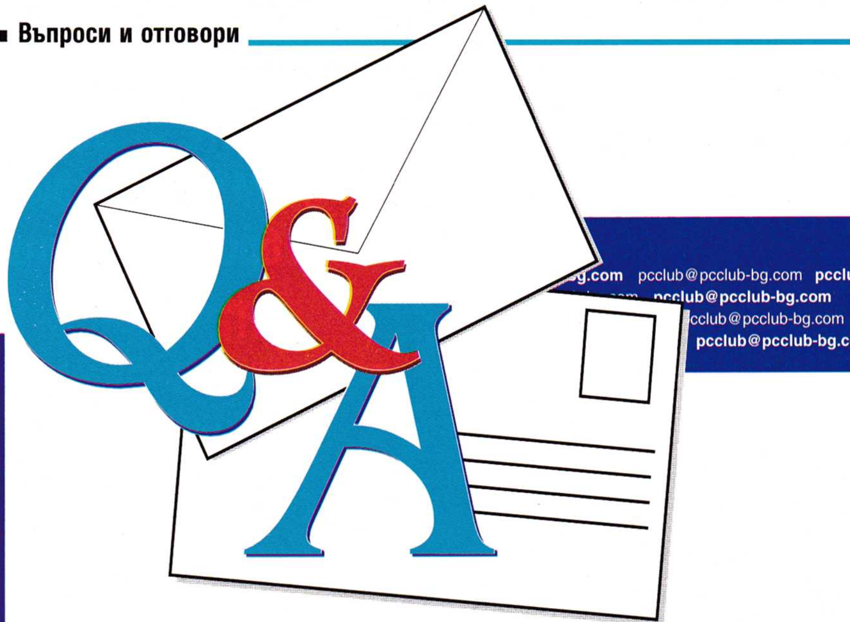
Антивирусен пакет
Panda Antivirus Titanium
изцяло на български спечелиха:

Надежда Ангелова от Видин и Любомир Георгиев от София

Честито на спечелилите!

Спечелилите едногодишен абонамент за PC Club ще бъдат известени от редакцията до 20 май 2004 г.





Джедайски проблем

From: blady706@fastmail.fm
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, много сте готини! Супер сте! Обаче ще карам по-накратко: ще ми тръгне ли Star Wars: Knights of the Old Republic на Celeron 1000 MHz 256 RAM 64MB Videocard GeForce Mx440? Няма значение дали ще играя на low, само да я вълтна. Моля, отговорете ми!

Reply:

На тази конфигурация би трябвало да нямаш проблем да подкараш и изиграеш играта. Може би от време на време ще ти "насича" леко, но не чак толкова, че да пречи на геймплея. Смятам, че няма да се наложи да намаляваш детайлността. Така че - не се колебай, направо си я вземай! Признавам си, завиждам ти за преживяването, което ти предстои, защото играта наистина е превъзходна и абсолютно задължителна за всеки любител на сериозните ролеви игри.

Японска анимация и още нещо

From: d_12@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравей, PC Club!

Знам, че се повтарям, но вие правите страхотно списание. Как го правите?! Но може и малко по-добре. Имам няколко въпроса към вас:

1. Знам, че има ценители на японската анимация и аз съм един от тях. Да си дойдем на думата - в един брой на вашето списание или пък на вашите съперници - НЕ ЧАК ТОЛКОВА ДОБРОТО СПИСАНИЕ, имаше еротично японско RPG или куест. Ще можете ли да го хвърлите на някой диск от новите ви броеве?

2. Как да си ъпгрейдвам компютъра, за да мога да играя игрите, излизащи в идните две години, но като за по-скромни финанси?

Това е от мен засега. Ваш верен фен Дидо.

Reply:

Не си сбъркал - писали сме за игри, издържани в стила на японската анимация, включително и еротични (хентай). Проблемът обаче е, че игрите, които досега сме представяли, са съвсем комерсиални и по тази причина просто не можем да ги сложим на дисковете, ако не искаме да ни осъдят. Обещаваме, че когато излезе хубаво безплатно заглавие в този жанр (еротично или не), ще го публикуваме на диска. Естествено, няма да пренебрегваме и демата на подобни игри, когато авторите пускат такива.

Колкото до ъпгрейдите - както си задал въпроса, мога да ти дам само най-общ съвет. Ако искаш да ти вървят новите игри, но пък нямаш пари да вземаш винаги най-модерния хардуер, е добре, когато пазаруваш, да не купуваш най-скъпите компоненти, излезли току-що на пазара, а да почакаш няколко месеца цените им да паднат, така че да са по джоба ти.

Производителите на игри не са малоумни и никога (каквото и да си чул от другаде по въпроса), ама никога, не биха пуснали на пазара заглавие, което да изисква само най-най-модерния хардуер. Такава игра просто не би се продала.

По тази причина и разумният потребител не си купува най-най-модерния хардуер, освен ако няма твърде много излишни пари за харчене. Друг добър вариант е да не се ъпгрейдваш, докато не излезе игра, която да не ти върви задоволително (но тогава естествено ще се забавиш с изиграването й).

Помните ли Max Payne 2?

From: twinsen@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Искам да ви питам, тъй като изпуснах броя със статията за Max Payne 2, каква й е оценката (графика, звук, геймплей, общо) по старата десетобална система? Моля, отговорете ми. Предварително ви благодаря!

Петър Петров

Reply:

Въпросът ти е доста изненадващ, предвид че от излизането на Max Payne 2: The Fall of Max Payne мина половин година, но нямаме никакъв проблем да му отговорим.

Ревюто бе публикувано в брой 38 от декември 2003 и играта получи следните оценки: Графика - 10, Звук - 8, Геймплей - 10, Общо - 9. Автор на статията бе Иван Георгиев, той е дал и оценките. Ако нещо в тях не ти харесва - да знаеш, че проблемът е в несъвършенствата на старата, десетобална система (или поне такова е официалното ни становище по въпроса)!

За аркадните емулатори

From: ceco_net@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!
Пиша ви за пръв път и затова искам да ви похваля за добрата работа. Вашето списание ми е любимото. Като се зачета, не спирам, докато не го изчета. Даже го прочитам и още няколко пъти. Пожелавам ви все така да ни радвате! И сега по темата - напоследък се говори много за емулатора за игри от аркадни автомати (тези с жетоните). Може да сте писали за него, но аз не можах да си взема последните няколко броя. МОЛЯ, кажете, ако знаете, откъде да си го взема или изтегля, защото много си падам по тези игрички (от автоматите).
Ваш читател вечен,
весел Цецо

Reply:
Вярно, писали сме за емулатори (далеч не само един конкретен), но не в последните няколко броя, а преди доста време. На практика, ако човек се разтърси из Интернет, може да намери емулатор на практически всяка машина от аркадните зали, както и "ROM-ове" със самите игри (които нямаме право да публикуваме на дисковете, да си го кажа изрично, преди някой да ни помоли за това). Един много хубав емулатор е MAME32 (Multiple Arcade Machine Emulator), препоръчвам ти го! ***www.mame.net***

Още един фен

From: dakisto_elen99@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Няма да ви казвам, че сте най-доброто геймърско списание в България, че сте супер и т.н., щото си го знаете. Относно новата петобална система - така е по-добре от преди, защото все имаше дертове "тая игра да има 7 графика, а не 6 и т.н.". Друго - Format C: е много яка рубрика и дано ни радвате още дълги времена с още много оригинални идеи.
Относно игрите искам да ви попитам - кога ще излезе Hitman 3: Contracts, защото с един приятел я чакаме от дълго време, както и да питам същото за Rome: Total War, защото аз съм фен на поредицата Total War, въпреки че малко играчи знаят за нея.
От мен - толкова. Ваш фен: Dakisto-Yeah

Reply:
Благодарим ти за добрите думи. Особено важно за нас е да получаваме мнения за промените, които правим - като например смяната на системата за оценяване. Иначе просто не можем да знаем със сигурност дали вървим в правилната посока. За Hitman 3 едва ли има нужда да ти казвам, че излезе, освен ако по някаква причина не си забелязал новата ни корица и статията в броя. Колкото до Rome: Total War, очакваме я наесен.

Не подценявайте UT2004!

From: fanbg@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hello на целия екип на PC Club,
Преди фаталния брой 43 всяка игра на месеца бе точно попадение, но не и тази. Пиша ви, щото се чудя как можете да сложите игра на месеца някаква си Sacred (оценка 4), а пренебрегвате Unreal Tournament 2004 (аз съм най-големият й фен). Едно друго списание (не го харесвам и не си го купувам), даже е сложило играта за игра на месеца, има и плакат! А вие ми излизате с някаква миризлива статийка на 1 стр. без картинките, като такава игра заслужава поне 4 страници (както Unreal Tournament 2003 - страшна статия беше). Явно главният редактор е спал, защото играта има 5 от 5 и нито е игра на месеца, нито има хубава статия, нито нищо. Очаквам за компенсация за пуснете нещо - някое друго плакатче или карти. Вярвам, че не само аз съм разочарован и не ми се сърдите за критиката.
Димитър Иванов

Reply:
Естествено, че не се сърдим, но поне аз не мога да разбера напълно разочарованието ти. Играта е получила своето признание - максималната възможна оценка 5 от 5. Колкото до това, че статията е къса - на две страници е (статии без картинки при нас няма). Sacred пък е на три (или както ти се изразяваш, на една и половина без картинките). Причината, че не сме писали повече за UT2004, е единствено, че нямаше какво толкова да се каже - вярвам, че двустраничният материал покриваше всички съществени новости спрямо UT2003. Не сме искали да пренебрегваме любимата ти игра, нито да я омаловажаваме - дори напротив, дали сме й максималната оценка. Питаш защо не е игра на месеца. Ами просто гледаме да зарадваме почитателите на всички жанрове и не можем всеки път да слагаме 3D-екшън на корица. Феновете на екшън-ориентираните ролеви игри има предостатъчно, не искаме да ги разочароваме, а Sacred според нас си бе събитие в този жанр, не по-малко от UT2004 в жанра на 3D-шутърите, но без шумната рекламна кампания около него.

И още UT

From: vey_kos@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, приятели от PC Club! Няма да ви пиша колко сте готини. Защото според мен всеки го знае. Стига мазнене, към въпроса!
Искам да си купя Unreal Tournament 2004, но прочетох (във вашето списание), че се продава на 6 CD/1 DVD/2 DVD. Искам да попитам какво получавам от всеки вид на разпространение? Ако не публикувате писмото ми, поне ми отговорете!
Много поздрави от Павката Попов

Reply:
Между версията на 6 CD-та и тази на 1 DVD принципни различия няма. Второто DVD пък съдържа карти и различни дребни бонус-материали, които са приятни, но изобщо не са съществени.

На писмата отговори:
Боян Спасов

Заглавие на играта

Ревю на произволна игра на The Adventure Company

■ The Adventure Company ■ www.adventurecompanygames.com ■ куест
■ изисква компютър с RAM и видеокарта, както и някакво пространство на харддиска



▲ Ако обърнете монитора си (в случая завъртите списанието) на 180 градуса, може би ще откриете някаква иновативност тук. Може би не.





▲ Този тунел води до друг подобен тунел, който пък води до тунел, водещ до тунел и най-важното е, че всички тези тунели са еднакви.

***Заглавие на играта* е поредният произведен на конвейер куест, разпространяван от The Adventure Company, наследниците на Cryo (ex, Cryo, Cryo!), който практически по нищо не се отличава от предишните им творения, за които пишем всеки месец. Вярно, жанрът на куестовете е в криза, но понякога се чудя дали точно това е начинът да излезем от нея?**

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Става въпрос за триизмерен куест от първо лице, подобен донякъде на класическия MYST, но без неговия неповторим чар. Жанрът е (фентъзи, фантастика, трилър – зачеркнете ненужното) и както напоследък е традиционно за този род игри, историята няма да ви впечатли с кой знае каква оригиналност, неочаквани обрати или драматизъм. Главният герой (героиня) е кръстен с малко необичайното име ... и трябва съвсем сам (сама) да разплете една мистерия, която нищо чудно да промени съдбата на целия му (й) свят.

Че кой, ако не той (тя)?

На теория звучи добре, но на практика се оказва, че сюжетът е скучен, а геймплеят – двойно повече. Направо да ви стане жал за горкия (горката), който (която) трябва да изтърпи всичко това! Загадките до една сме ги виждали в други игри и най-голямото предизвикателство, което ще ви предложат, е откриването на някой забутан в ъгъла пиксел или десетминутно систематично кликане по чарковете на някоя т.нар. "логическа" задача. Разговорите на ... с неигровите персонажи са направени само колкото да мине номерът, а звуковото оформление, както и във предишните игри, е под всякаква критика. Графиката, от своя страна, е умерено размазана и макар че сама по себе си не е отблъскваща, може лесно да се направи дори от аматьори с произволна 3D-програма (какъвто явно е и конкретният случай).

Ако има някакво разумно оправдание да инсталирате *заглавие на играта* на вашия компютър, то това би бил простичкият факт, че качествени куестове последните месеци не са излизали и, по всичко си личи, няма и скоро да излязат. Големите компании съвсем официално загробиха жанра и се ориентираха към по-касови начинания, а тъй като феновe все още се намират, лешояди от сорта на The Adventure Company съвсем редовно пускат набързо скалъпени заглавия като настоящото. От това правило имаше само едно-единствено изключение – превъзходната Syberia II, но една птичка пролет не прави...

Все пак си мисля, че когато играя две различни игри, дори разпространявани от една и съща фирма, би трябвало да мога да открия някаква съществена разлика между тях. Вярно, *заглавие на играта* е (фентъзи, фантастика, трилър – зачеркнете ненужното), а предишната им игра беше (впишете някое от зачеркнатите), но на практика те, освен споменатото изключение,

ОБЯСНЕНИЕ

Този файл бе откраднат от компютъра на автора и отпечатан в следствие на умишлен саботаж. Виновниците за това са екзекутирани. А и още нещо - тази статия не е смешна, тя е тъжна. Ако сте очаквали друго, ще трябва да почакате до следващия брой...

си приличат като грозновати еднояйчни близначки, сложили различен грим

В завършек смятам да отправя горещ призив към хората от The Adventure Company. Знам, че те сигурно няма да ме чуят, защото усърдно работят по маркетинга на *заглавие на следващата им игра*, която едва ли ще се различава от настоящата боза, но все пак ще ми олекне. Уважаеми разпространители на куестове от The Adventure Company! НИЕ НЕ ПИШЕМ СТАТИИТЕ СИ НА КОНВЕЙЕР, НЕКА И ИГРИТЕ НЕ СЕ ПРАВЯТ ТАКА!

▼ Картинка от една или друга игра, разпространявана от The Adventure Company. Тъй или иначе няма никаква разлика.



Virtual Bodybuilder

■ http://www.virtualbodybuilder.com/

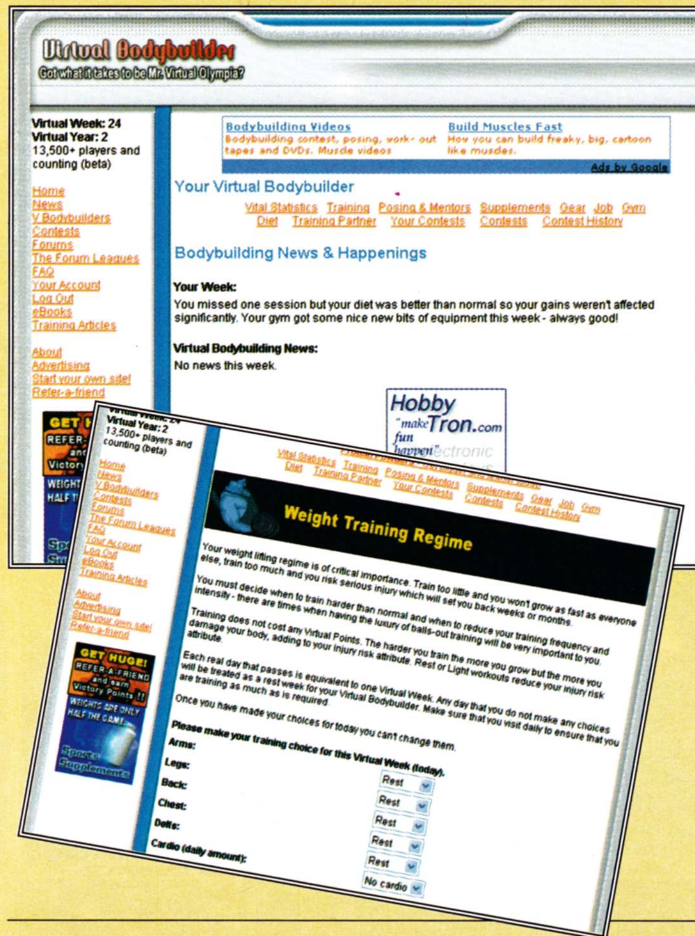
Сред многообразието от уеб-базирани игри в Интернет рядко се намират толкова оригинални и задълбочени игри като Virtual Bodybuilder. Целта на играта е да създадете свой "виртуален културист" и да управлявате интензивните му тренировки в името на големия успех на професионалния подиум. При това всичко това е подплатено с полезна информация, която може да ви е от полза, ако решите сами да се пробвате в фитнес залата.

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

Бодибилдингът определено не е спорт, който се поддава на симулация, но авторите на Virtual Bodybuilder се са справили повече от добре. В самото начало на играта трябва да създадете персонаж, настройвайки десетки статистики за всяка част от неговото тяло, както и потенциалът, който може да постигне в играта. Колкото по-силен е той преди да влезе в фитнес залата, толкова по-лесно ще ви е в началото, а колкото по-голям потенциал изберете, толкова по-грамаден звяр ще стане в по-късен етап.

Всеки ден ще може да изберете по едно действие от всеки аспект на тренировъчния план – кои мускули и колко интензивно да тренирате, така че да не си докарате някоя контузия, какви хранителни надбавки да взимате от десетките налични, каква диета да изберете и какъв тип зала да посещавате. Не са пропуснати и стероидите, чийто избор също е голям, но големи са и цените и рискът, който носят. Важно е да се отбележи, че всяко действие в играта има своя цена в точки, които можете да изкарвате само ако си намерите работа. Някои от професионалните области в играта дори ще ви помагат да се развивате физически, като например общ работник или дори продавач на дрога!

За да напреднете в играта, ще трябва да посещавате и състезания, победата от които носи специални бонуси към вече постигнатите резултати. Сайтът привлича хиляди постоянни играчи, така че няма да е трудно да си намерите сериозна конкуренция...



FeedSweep
Introducing news to your site.
Overview | FAQ | Create a FeedSweep: Basic or Advanced | Make Feeds Yourself

The item you see on your right is a FeedSweep >>>>>>

Including up-to-date information from other web sites and news services bolsters your site's content and lets your visitors know they can come back to get updates on topics that are related to their interests. FeedSweep is a new, free service that allows anyone to include news feeds on his or her web site.

Vigorous "Sweeping" Coverage
We have collected the URL's of some of the most popular and well-updated news feeds under the Basic FeedSweeps section. With Advanced FeedSweeps, we also provide you the option of using one or many of your own favorite news feeds. FeedSweep will even combine multiple news feeds.

Attractive Layout
FeedSweep provides the ultimate in customization of colors and styles. We have created a large collection of ready-made styles for you to choose from. Create a Basic FeedSweep to browse and preview any of these styles, or create an Advanced FeedSweep and make your own style. Whether you are new to having a web site or a seasoned veteran, you will find it easy to include news feeds on your web site that compliment your style and color scheme.

Technically Compatible and Free
FeedSweep uses industry-standard JavaScript to draw news feed information on to web sites, so it is compatible with all the popular web browsers. It is also clearly the best solution for displaying news feeds on web sites because it can read ...

Yahoo! News - Technology
Fri, Apr 30 2004 - 10:35 AM
Google unleashes unusual IPO plans (USATODAY.com)
Fri, Apr 30 2004 - 7:55 AM
Senate OKs Bill to Ban Web Access Tax (AP)
Fri, Apr 30 2004 - 7:00 AM
EBay Billing Glitch Angers Sellers (PC World)

2. General Options:
Title: / Max Item Number*: / Max Description Length**: / Max Headline Length: / Date and Time Format: / Time Adjustment: / Include Title: / Include Headlines: / Include Descriptions: / Include Dates: / Open New Windows:

FeedSweep

■ http://www.howdev.com/services/feedsweep/

Ако често кръстосвате необятните дебри на Интернет пространството, невъзможно е да не сте попадали на адски популярното напоследък съкращение RSS. Зад тези три енигматични букви се крие терминът "Really Simple Syndication", стандарт за споделяне на актуална информация от даден сайт с потребители, използващи специални програми-четци или други сайтове. Ще я разпознаете по оранжевото бутонче с надпис RSS или XML, което често се намира на тези сайтове.

Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

С негова помощ всеки един от хилядите информационни сайтове в мрежата може да "сподели" своето съдържание с вашия сайт. Единственото, от което се нуждаете, е специален скрипт, който да превърне тази информация в HTML-код.

Ако притежавате сайт, разположен на някой от все още съществуващите безплатни сървъри, сигурно вече знаете, че "тая няма да я бъде". Без поддръжка на PHP или Perl използването на подобен скрипт е невъзможно, а вие със сигурност няма да искате да се бръкнете в джоба само заради подобна екстра. Ето тук се намесва сайтът FeedSweep. Той позволява да превърнете RSS файл в Java Script код, който представя съдържанието в каре, подобно на текстовите реклами на Google. При това имате стотици опции за нагласяне, позволяващи ви да изберете дизайн и удачни цветове, които да пасват на вашия сайт. Можете да създадете каре само с заглавията на новините от някой сайт или да включите пълния им текст (стига RSS кодът да съдържа такъв).

Най-хубавото на FeedSweep е, че в генерирания код е изключително кратък и не товари страниците ви, дизайнът е повече от удачен и няма да намерите и помен от типичните за подобни услуги рекламни съобщения. Ако искате лесно съдържание за своя сайт, RSS и FeedSweep е вашето решение.

KILL BILL vol. 2

С по-малко екшън, но пък с тарантиновщини на корем

■ Miramax ■ www.kill-bill.com ■ **Участват:** Ума Търман, Дейвид Карадайн, Майкъл Медсън, Дарил Хана, Гордън Лю
■ **Режисьор:** Куентин Тарантино ■ **Времетраене:** 136 мин.





Филмовите компании се чувстват длъжни да спазват неписания закон, че всички продължения трябва да са по-безинтересни от първообраза. Но изключение от това правило ли са филмите, които са заснети наведнъж и разделени на епизоди?

Такъв филм е Kill Bill, разказващ историята на търсещата мъст Булка. И двете серии, взети заедно, правят едно цяло, обаче са коренно различни една от друга. Въпреки малкото си допирни точки, всяка от тях изпъква със собствените си качества.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Първите двайсетина минути от Kill Bill vol.2 са в черно и бяло - класически кинаджийски похват за ретроспекция на случилото се до момента. Булката, известна още като Черната мамба, е показана да пътува към финалната си цел, а именно бившия й любовник и шеф Бил. Както вече знаем от първи епизод, той я прострелва на сватбата й, въпреки че знае, че е бременна.

Това, което не знаем и скоро разбираме, е, че всъщност клането в църквата не става по време на сватбата, а на генералната репетиция. В началните сцени пъзелът от историята започва да се подрежда и, което е по-интересно, започваме да предусещаме, че тази серия няма да е като предишната.

Героят на Дейвид Карадайн, Бил, който до момента не бе показван, изведнъж блесва в цялата си студена прелест. Крайната мишена придобива образ. Но

пътят до Бил минава през Бъд и Ел,

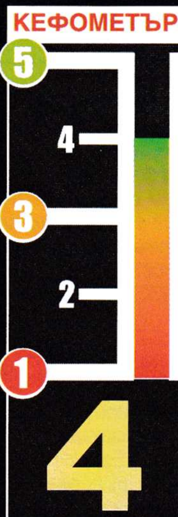
през редица неочаквани обрати и най-вече променен начин за представяне на историята.

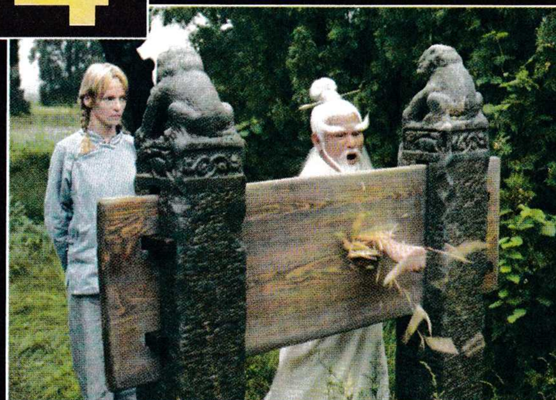
Мнозина от зрителите, които съвсем логично очакват още повече битки в продължението, ще бъдат разочаровани. Тук те са кратки, със съмнително задоволителен финал и се губят на фона на почти непрестанното плямпане.

Точно така, стилът на Тарантино, включващ остроумни реплики, прелитащи като куршуми между персонажите, излиза на преден план. А заедно с тях се налагат и губещи се в първа серия елементи като развитие на героите и, ако щете вярвайте, философия.

И дума не може да става за префърцунена философия а ла "Матрицата: Презареждане", а просто за подчертаване на безспорни факти, които винаги са били пред нас, но сме нямали очи да ги видим. Като типичен пример могат да се посочат размишленията на Бил за супергероите и в частност един от тях - Супермен.

Но да караме по ред. Първата цел на Булката, чието истинско име научавате в този епизод (по-нетърпеливите могат да го видят в края на статията), е Бъд. Той е братът на Бил и поне за мен бе огромна изненада да видя развалина с бирено коремче, живееща скотски в истинска барака насред пустинята.





Лесна плячка? Друг път!

Медсън, един от любимите актьори на Тарантино, получава достатъчно екранно време и дори за малко да превърне vol.2 в разказ с неочакван край. Няма да навлизам в подробности, за да не ви развалям удоволствието от гледането, но сблъсъкът с Бъд води до погребение на жив човек, ретроспекция с един от най-готините персонажи в историята на кунг-фу-филмите, а също и плавен преход към жертва номер 2 - Ел Драйвър.

Дарил Хана след дългогодишно отсъствие от голямото кино прави своето запомнящо се завръщане като еднооката Ел. Нейната героиня е достатъчно отмъстителна, садистична и ексцентрична, за да позволи на режисьора да развихри шантавата си визия, с която е и известен.

Поне за мен, най-симпатичният и запомнящ се персонаж обаче е Пай Мей (на китайски означава Бялата вежда). Той е учителят по бойни изкуства на Черната мамба, но историите, свързани с него, дават своето отражение на цялостната фабула на филма. Интересното при Пай Май (в ролята Гордън Лю) е, че той не е герой, създаден от Тарантино, а е стар познайник от класическите хонгконгски екшъни, където дори е със същото име.

И, разбира се, Бил, който с олимпийското си спокойствие и добре подбрани думи





опъва нервите на зрителя до краен предел,

което да се приема като положително и умишлено въздействие. Няма съмнение, че ще се вихрят дебати за кулминацията. От гледна точка на сценария тя е оправдана, но очакващите дълга и ефектна битка ще бъдат потресаващо разочаровани.

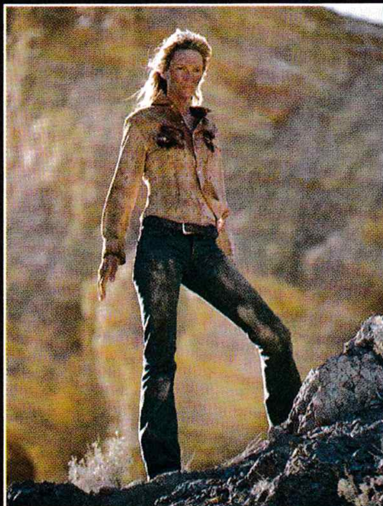
Най-силната черта на втори епизод са актьорските изпълнения. Особено това на Ума Търман, която се справя блестящо, независимо дали играе млада и надъхана ученичка по бойни изкуства, любяща майка или готова на всичко кална до ушите отмъстителка.

Позабравените Карадайн и Хана трябва да благодарят на Тарантино за предоставения шанс за изява, а той на тях, че оправдават доверието му.

Препоръчването на Kill Bill vol.2 е трудна работа. От една страна, филмът си го бива, но за мен няма и грам съмнение, че няма да се хареса на тези, които очакват повече от същото, видяно в оригинала. Така е, защото втора серия е много по-различна като атмосфера, като начин на поднасяне на историята и със значително окастрени дуели. За тяхна сметка пък получавате друг тип качествени материали, които не са за изпускане, но няма начин да знам дали именно тях ще търсите.

Почти категорично мога да заявя, че филмът не се препоръчва за страдащи от клаустрофобия. Но пък кой ви кара да се вживявате толкова. Продукциите на Тарантино са за развлечение и случващото се на екрана е само на ужким.

Беатрикс Кидо



Троя

Епичен провал на филм за епична война



Хубавата Елена е хубава за германка, но само толкова. Ерик Бана (вляво) е един двамата актьори, които дават всичко от себе си за филма.

Прав е колегата Боян, че немците не правят нищо оригинално – нито игрите им игри, нито филмите им филми. Към последното трябва да отбележа, че Роналд Емерих е изключение, но след филм като "Патриотът" можем с чиста съвест да го считаме вече за янки. Но да се преминем направо към ревюто за Троя, което никога не съм предполагал, че ще бъде такова.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

През 1193 г. преди новата ера принцът на Троя – Парис (Орландо Блум) отвлича Хубавата Елена (Даян Крюгер) от нейния съпруг Менелай, владетел на Микенска Гърция, като този акт става повод за война между двете държави.

Гърците правят обсада на Троя, която трае около 10 години. На бойното поле се срещат велики воини, за да обезсмъртят имената си, които се помнят и хилядолетия по-късно.

От Омировата поема можеше да се получи страхотен епос. Историята го позволява, съвременните спецефекти също. Нещо обаче се е объркало, а даже може да не е само едно. Какво се набива първо на очи? Ами липсата на епос.

"Троя" е мелодрама, при това не от класа. Защото да крадеш дословно реплики от сценария на "Гладиатор" не е достойно за уважение. Друго – кой, да го убият древногръцките богове, нае Блум за роля в този филм? Това момче е бездарно! Хубавата Елена е хубава като за германка, ама толкова. Свършиха се красивите белким, та до Крюгер опряха. Но сигурно си има обяснение. И то е, че филмът е правен за жени. Елена може да не е най-очарователната, но пък кой ще гледа нея? Нали разголените мъжки задници един връз друг лъщят.

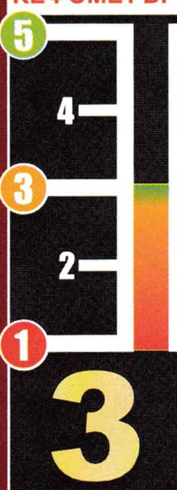
Пък и, както казах, драмата си е драма, лошо в нея няма, но аз очаквах епос. При това ГРАНДИОЗЕН, качествен, с добри битки и модерни ефекти. Да ви кажа откровено,

единствената тупаница, която несъмнено става за нещо,

е тази между Ахил (Брад Пит) и Хектор (Ерик Бана).

И понеже "Троя" залага всичко на звездния си актьорски състав, понеже няма какво друго да предложи, да задълбаем в темата. Пит е добър, не дразни, но не успява да спечели симпатията на публиката. Може би защото в целия филм няма водеща фигура. Ако историята бе представена през погледа на главен герой, да речем Ахил (или който и да е, някой!!!), можеше другояче да се получи накрая.

Добре че са Ерик Бана и Шон Бийн (в ролята на Одисей). Само заради тях си струва да отидете на кино. Те дават всичко от себе си, за да спасят потресаващо разочароващия "епос" на немеца Петерсен. Бояне, беше прав, като винаги!





Ако във филмът имаше по-малко такива сцени...



...а повече такива, резултатът би бил удовлетворяващ...

Film NEWS

Крисчън Бейл като Батман и Брус



Warner Bros. Публикуваха първите снимки на Крисчън Бейл, който бе избран да се превъплъти в бизнесмена Брус Уейн и неговото алтер-его Батман.

Във филма "Batman Begins" на Кристофър Нолън участват още Майкъл Кейн, Гари Олдман, Лиъм Нийсън, Кен Уатанабе, Морган Фрийман и Кейти Холмс. Пусковата дата е 17 юни 2005.

Режисьорите Камерън и Емерих говорят

Джеймс Камерън ("Пришълецът 2", "Терминатор") споделя пред пресата за следващия си филм, който ще е фантастика:

"В момента пиша сценария. Очертава се много футуристичен, действието се развива в далечното бъдеще. Ще има много екшън и интересни герои, а също, надявам се, и добро емоционално приключение. За пускова дата сме се ориентирали някъде пред 2006 година."

Колегата му Роланд Емерих пък казва категорично, че няма да има продължение на "Денят на независимостта":

"Със сценариста и продуцента Дийн Девлин се срещнахме два-три пъти, за да решим как да продължим историята. Не успяхме да измислим нищо достатъчно интересно."

Този месец по българските кина тръгва новия филм на Емерих "След утрешния ден".

Какво да чакаме от следващия X-Men



Вероятно Gambit ще дебютира в X-Men 3.

Продуцентката на поредицата X-Men, Лорън Шулър Донър, твърди, че през юни на 2005 ще започнат да снимат третата серия. Първите сцени ще бъдат филмирани във Ванкувър.

Ето думите й за това какво можем да очакваме от новата част:

"Говорих с режисьора Брайън Сингър и разгледахме няколко варианти. Може да се каже със сигурност, че Wolverine ще се завърне. Много искам този път да го има и Beast. Опитах се да вкараме Beast в първите две серии, но се оказа, че специалните ефекти за него ще струват много скъпо. Също така ще гледам да осигурим участие и за Gambit, защото той е страхотен. А имаме и вече представа кой ще може да го изиграе добре."

X-Men 3 по план трябва да е готов до май на 2006.

Рекламната машина на Star Wars: Episode III

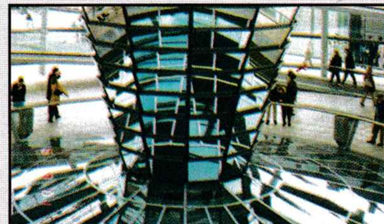


Хейдън Кристенсен в Episode III.

TheForce.net получиха подробности за маркетинговата кампания на Star Wars: Episode III. Тя започва официално през този септември с пускането на първата трилогия (еп. IV, V и VI) на DVD. През ноември ще се появят първите постери, а видеоклип можем да очакваме чак през март на идната година. Самият филм излиза през май 2005.

Сайтът също така твърди, че от 2006 може би ще тръгне телевизионен сериал по Star Wars.

Никакви камери в Райхстага!



Ройтерс съобщи, че са отхвърлили молбата на Том Круз да заснеме няколко от сцените за "Невъзможна мисия 3" в известния Райхстаг. Актьорът и продуцент на продукцията е бил впечатлен от купола на немския парламент, направен от стъкло и стомана и с внушителните 40 метра в диаметър.

Германските власти са категорични: "Сградата не се наема за филмови снимки и ние отхвърляме без разглеждане всички молби да бъде използвана за такива цели. Това е с цел да се запази достойнството на парламента."

Дисни зарязва традиционната анимация

Според изданието ЛА Дейли Нюз компанията Дисни в момента не работи по нито едно филмче, направено с класическите похвати на анимацията. Всички следващи заглавия ще бъдат с компютърна триизмерна графика.

Дисни са решили да бъдат конкурентни на Pixar ("Търсенето на Немо"), Blue Sky ("Ледена епоха") и Pacific Data Images ("Шрек"), особено след като рисуваните "Атлантида: Изгубената империя" и "Планетата на съкровищата" се оказали пълен финансов провал.

Настоящите проекти с компютърна анимация на компанията са "Фантазия" (2006), "Малкото пиле" (2005) и "Един ден с Уилбър Робинсън" (2006).

Пускат кепенците на Tomb Raider

Лорънс Гордън, продуцентът на Hellboy и Tomb Raider, казва пред Чикаго Сън-Таймс, че няма да има трети филм за Лара Крофт:

"Не мисля, че спонсорите ще са съгласни. Втората серия съвсем не беше изгодна като финансови постъпления. Разбира се, аз лично бих искал още една серия. Анджелина Джоли е перфектна като Лара Крофт."

Очаквайте



юлския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

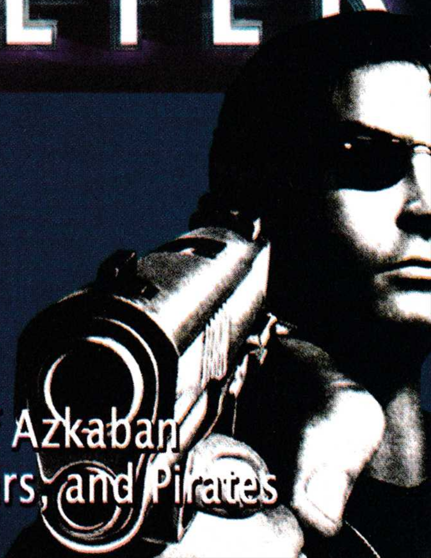
Най-интересното от



Редакцията не носи вина за промени в пусковите дати на посочените игри!

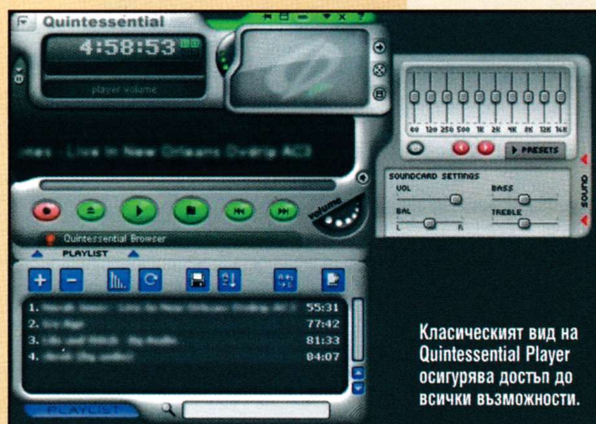
PERIMETER

Shrek 2
The Italian Race
Schizm II - Chameleon
True Crime: Streets of L.A.
America's Ten Most Wanted
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Anno 1503 - Treasures, Monsters, and Pirates

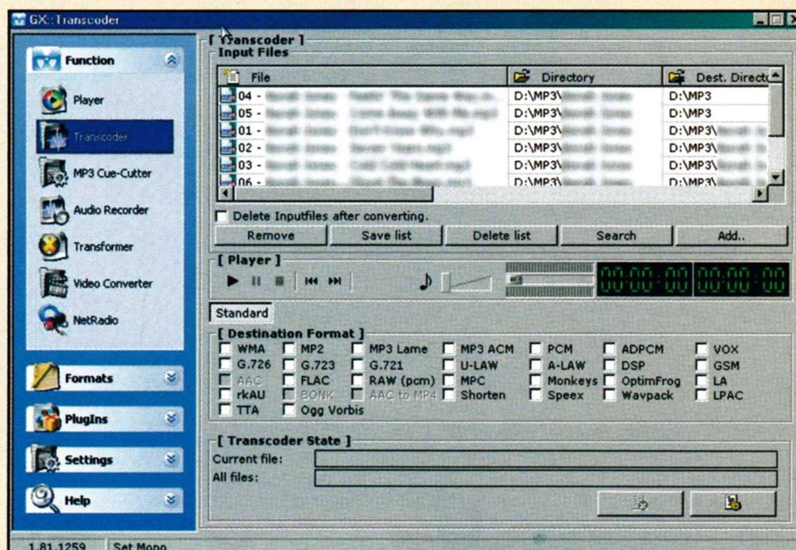


БЕЗПЛАТНИ

Те могат да направят живота ви... по-звучен



Класическият вид на Quintessential Player осигурява достъп до всички възможности.



Конвертирането на аудио става във всевъзможни формати.

Музиката и компютрите вървят ръка за ръка отдавна. За ужас на музикалните издатели и за огромна радост на милионите потребители, благодарение на Интернет станаха възможни неща, които доскоро бяха немислими. Явлението MP3, което първоначално беше нещо като тайна привилегия, достъпна само за единици "посветени", в момента се радва на невероятно разпространение. Само допреди няколко години инструментите за "рипване" на аудио CD-та и допълнителна обработка на получените файлове бяха в голямата си част платени. Подобно развитие отбелязаха инструментите, свързани с обработката и конвертирането на видео. За щастие промяна има и тя е в полза на потребителя...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

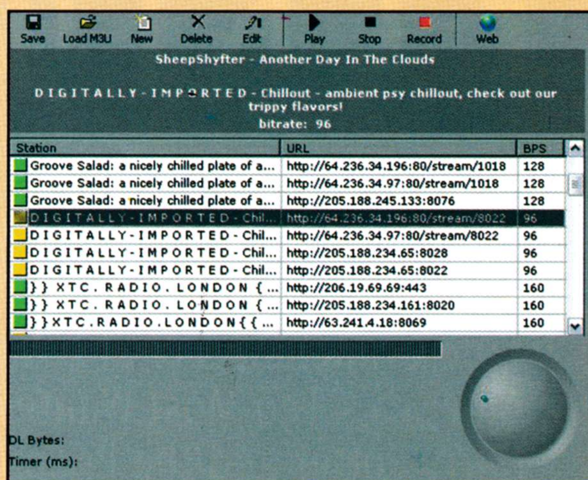
Quintessential Player

**www.quinnware.com
размер на инсталационния файл: 2,29 MB
Freeware**

Вятърът на промяната за добро или лошо дойде от Microsoft. С техния напълно "безплатен" Media Player, хората на Бил Гейтс успяха да постигнат разнопосочни цели. Освен популяризирането на формати като WMA и WMV, този ход доведе до трудни времена за доскорошните лидери в бранша. Новата версия на невероятния Sonique така и не видя бял свят, а WinAmp тръгна стремглаво надолу. След обезкуражаващия неуспех на третата версия хората от Nullsoft решиха, че е крайно време да припечелят нещо от легендарния плейър и така сметнаха за подходящо да го направят платен в пълната си версия.

Quintessential Player се движи в точно обратната посока. Със своя продукт канадската компания Quinnware показа, че подобни откровено комерсиални идеи едва ли имат кой знае какво бъдеще. Те подходиха по напълно различен начин, като пуснаха на пазара абсолютно безплатната версия 4.50 на своя плейър. Всъщност наименованието плейър не е съвсем коректно, тъй като възможностите далеч надхвърлят обичайното просвирване на аудиофайлове. Сред екстрите на QCD Player като най-атрактивна може да се открои възможността за "рипване" на аудио CD-та. В тази връзка авторите са предвидили общо два варианта на изходни формати. Първият е WAV, а вторият е MP3, като можете да избирате дали да бъде с променлив или постоянен битрейт, като възможностите варират между 8 и 320 kbps. Отсъствието на WMA е напълно обяснимо, тъй като практически всеки потребител на Windows-PC, едва ли не по подразбиране притежава вграденият в операционната му система подходящ инструмент. Освен аудио Quintessential Player е в състояние да възпроизвежда също видео-файлове. Редно е да се признае, че като видеоплейър той върши също почти перфектна работа, но по обясними причини не притежава полезната опция за показване на субтитри.

Този плейър се разбира идеално с M3U, така че ако имате стари плейлисти, няма да срещнете никакви проблеми при просвирването им. По отношение на системните ресурси, които Quintessential Player заема, положението е сравнимо с това при WinAmp 5, така че дори притежателите на по-слаби системи не би следвало да се сблъскат особени затруднения. Количеството разработени скинове и визуализации е впечатляващо и със сигурност почитателите на нетрадиционното оформление би трябвало да останат доволни. Контролът върху плейъра, освен по традиционния начин чрез мишката, може да става и чрез удобно организирани "бързи" клавиши, което повишава значително функционалността му. За популярността на QCD Player може да се съди и по факта, че за по-малко от десет дни са регистрирани повече от милион сваляния от download.com. Могат да се отправят някои критики по отношение на за-



GX::Transcoder като NetRadio е истинска радост за феновете на техното и клубната музика.

Мултимедийни инструменти

имствани идеи от други подобни продукти и някои аспекти на функционалността, но те не са особено основателни с оглед на приятния факт, че е напълно безплатен.

MP3Gain

http://mp3gain.sourceforge.net
размер на инсталационния файл: 1,00 MB
Freeware

Достъпът до невероятното изобилие на музика в Интернет със сигурност предизвиква радостни чувства сред почитателите на безплатното, но заедно с авантата се появяват също някои проблеми с качеството. Един от тях е

различната сила на звука при аудиофайловете

Всеки, който някога е съставял плейлиста с музикални парчета на различни изпълнители и различен произход, неизбежно се е сблъсквал с този проблем. Причините за него са както в разликите, които неизбежно ги има в оригиналните CD-та, така и резултат от различния софтуер, с който е "рипвана" музиката.

По принцип проблемът едва ли може да бъде определен като кой знае колко сериозен, но ако ви е омръзнало да се занимавате с усилване и намаляване и желаете силата на звука да бъде еднаква, MP3Gain е едно от възможните решения. Тази малка като обем програмка позволява по възможно най-бързия и простичък начин да се справите с неудобствата от подобен тип. За целта е достатъчно да посочите файловете (mp3 или m3u) или конкретна директория. MP3Gain ще направи анализ на силата на звука и в зависимост от вашите желания може да изберете уеднаквяване, като по подразбиране нивото е 89,0 dB. Сигурен съм, че не би трябвало да изпитате каквито и да е затруднения в този процес, тъй като интерфейсът е максимално изчистен и пределно ясен, а процесът е напълно автоматичен, което свежда участието ви в цялата процедура до разумния минимум.

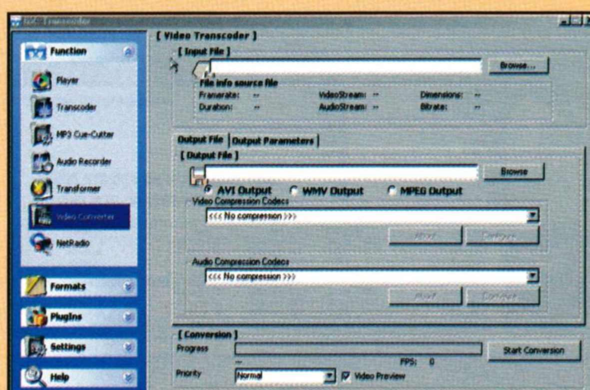
GX::Transcoder

www.germanixsoft.de
размер на инсталационния файл: 17,4 MB
Freeware

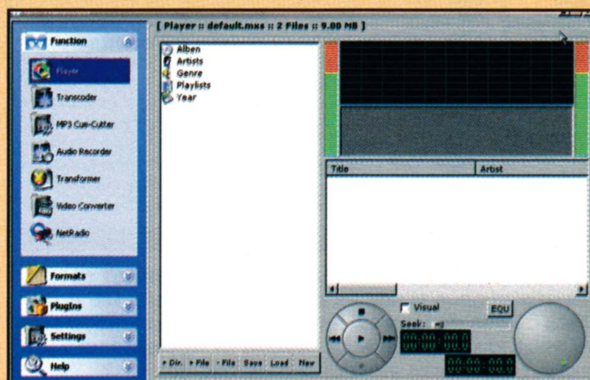
Не са много мултимедийните инструменти, които предлагат всичко в едно. Практически невъзможно е да бъдат удовлетворени претенциите на всички потребители, но за щастие се намират разработчици, които да се заемат с тази нелека задача. Проектът GX::Transcoder е замислен като универсален продукт, с чиято помощ би следвало да се покрие голямата част от нуждите на потребителите при работата с аудио и видео. За съжаление, както често се случва, нивото на изпълнение е много далеч от добрия замисъл и идея.

GX::Transcoder представлява мултифункционален инструмент, който позволява както изпълнението на музика и филми, така също предлага атрактивната възможност за конвертиране в различни формати. Неприятно впечатление прави фактът, че в инсталацията не е включено всичко нужно за правилното функциониране на продукта, така че ще се наложи сами да издирите файлчета от типа на lame_enc.dll. Като допълнителни недостатъци могат да се споменат някои проблеми със стабилността на продукта, като сравнително тромавия и заемащ солидни системни ресурси начин на работа.

Поддържаните варианти по темата конвертиране на аудио са, меко казано, респектиращи с количеството си. Тук, разбира се, отново ще се сблъскате с някои трудности, тъй като липсва упътване или help и вероятността да се объркате е доста голяма. По подобен начин стоят нещата и при работата с видеофайлове, като при тях възможностите са значително по-ограничени. Полезно допълнение са допълнителните инструменти за корекция, с чиято помощ може да пооправите недобре звучащи музикални файлове. GX::Transcoder се справя чудесно и като NetRadio. Сигурен съм, че феновете на техно и клубната музика няма как да не останат доволни, тъй като предлага впечатляващо количество Интернет-радиостанции, посветени на тези стилове.



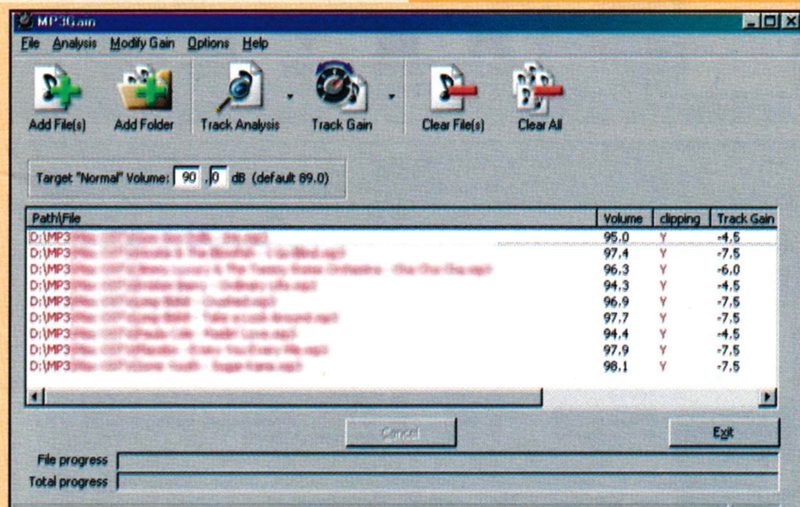
▲ Видеоконверсията е начинание, впускането в което е на ваша отговорност.



▲ Плейърът на GX::Transcoder не е особено удобен.



▲ В този вид QCD Player заема минимално място на десктопа.

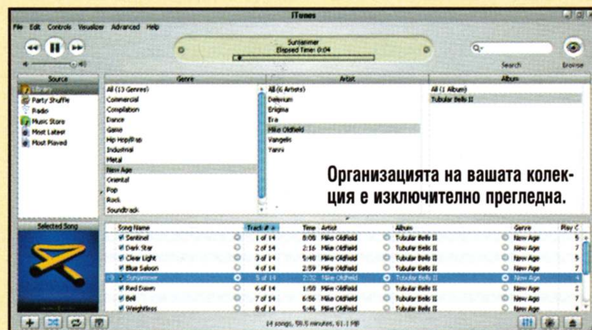


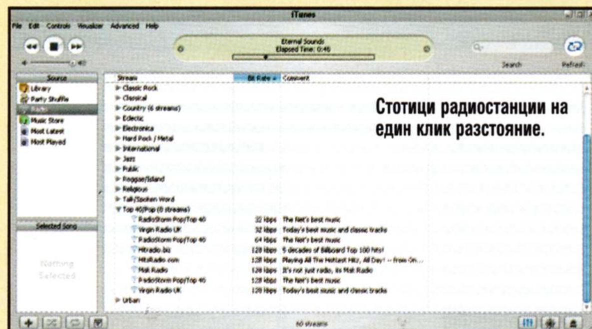
◀ MP3Gain е максимално лесен за употреба.

iTunes 4.5

Аудиоцентър за ценители

■ Apple ■ www.quicktime.com ■ WindowsXP


Организацията на вашата колекция е изключително прегледна.


Стотици радиостанции на един клик разстояние.

На 28 април Apple отбеляза една година от създаването на своя успешен музикален онлайн магазин iTMS с нова версия 4.5 на iTunes. И точно когато почти няма какво повече да се иска от Apple, те ни изненадват с няколко уникални възможности...

Апостол Апостолов
raynerape@mail.ng

Освен ако не изпитвате вродена нетърпимост към типичния OSX Aqua дизайн с неговият полиран метален облик и загладени ръбове, просто е невъзможно да не се влюбите в iTunes още при първата среща. Едва ли има друг аудиоорганайзер, който с такава лекота предлага професионална поддръжка на вашата музикална колекция и множество уникални функции, които конкуренцията тепърва копира в своите продукти. Да се работи с iTunes е истинско удоволствие и макар че не може да предложи решение на всеки проблем, едва ли ще поискате да се върнете към добрите стари времена, когато WinAMP и MusicMatch бяха единственият отговор на меломанските ви страсти.

Ако има едно нещо, което се очаква от всеки аудиоорганайзер, то е да внесе ред в хаоса от разхвърляни из целия диск MP3-ки. iTunes се справя отлично – по желание музикалната ви колекция се копира в специална директория, където се подрежда по изпълнител и албум, изтеглени от IDv2 таговете на всеки файл. Ако информацията не е актуална, може да се наложи да я промените, което е елементарна задача – можете да редактирате отделни полета на единични или група от файлове. Благодарение на вградения iTMS интернет магазин във всеки момент можете да направите

справка за дискографията и името на дадена песен

Можете дори да въведете графично изображение с обложка във всеки файл. Последното е важно, защото за разлика от WinAMP, iTunes показва по всяко време обложката на албума, който слушате.

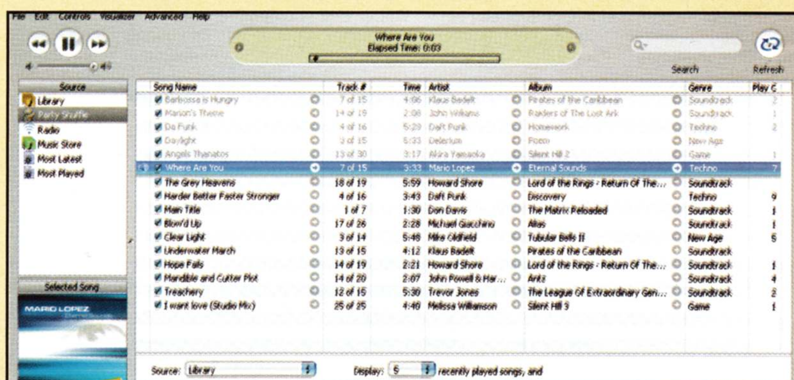
А вие наистина ще искате да слушате музика през iTunes, и то не заради сменящите се картинки. Заради вградения цифров преобразувател качеството на звука и особено на баса сериозно задминава други плейъри, включително и WinAMP, особено ако не сте си инсталирали някой DSP плъгин за него. С удачни тонколонки усещането е наистина различно. Поддържат се и задължителните за всеки плейър графични анализатори и елементарни визуализации, но едва ли ще ви очароват.

Организацията на колекцията ви е допълнително подпомогната от интелигентните списъци с песни (playlists). Всяка плейлиста се състои от едно или няколко сложни правила – например, "избери 10 случайни от 100-те най-слушани песни от жанра Поп-Рок" или "изготви списък с 60 минути от най-новата българска музика " – които предлагат необятни възможности за подреждане. Нещо повече, във версия 4.5 бе добавена функцията "Party Shuffle", нещо като случайна плейлиста, комбинираща най-слушаните и най-новите песни в колекцията ви за ултимативна компилация!

Записване на AudioCD? Забравете за специалните приложения. iTunes е напълно функционален CD ripper & burner. Създадените от вас плейлисти могат да бъдат записани във формат AudioCD, DataCD или MP3 колекция. Ако имате голяма колекция от аудио дискове, можете да ги прехвърлите на своя компютър в MP3 или AAC (базиран на MP4 формата), като името на албума и всяка песен се изтеглят от интернет бази с данни. Лекотата, с която iTunes борави със записването и копирането на музика, е забележителна.

И за финал – с iTunes можете дори да слушате радио, като програмата идва с достъп до стотици радиостанции от сайта Live356.Com. Ако те не са ви достатъчни, добавянето на нови е лесно, стига да знаете адреса на .pls файла. И нещо наистина уникално – ако сте в локална мрежа с десетки други iTunes потребители, ще оцените уникалната възможност да споделите музикалната си колекция с останалите потребители. При стартиране на програмата колекцията на всеки iTunes потребител ще бъде достъпна за прослушване под формата на нова плейлиста.

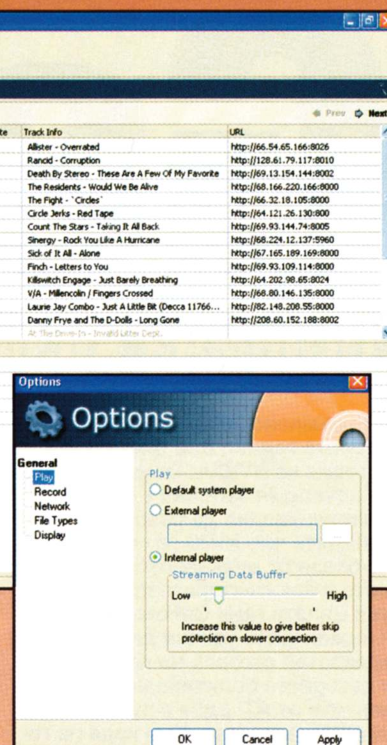

iTMS е безценен информационен център, независимо дали бихте си купили музика или не.


Party Shuffle се грижи за доброто ви настроение със случайно избрана компилация.

iRadio

Идеалният радиокасетофон

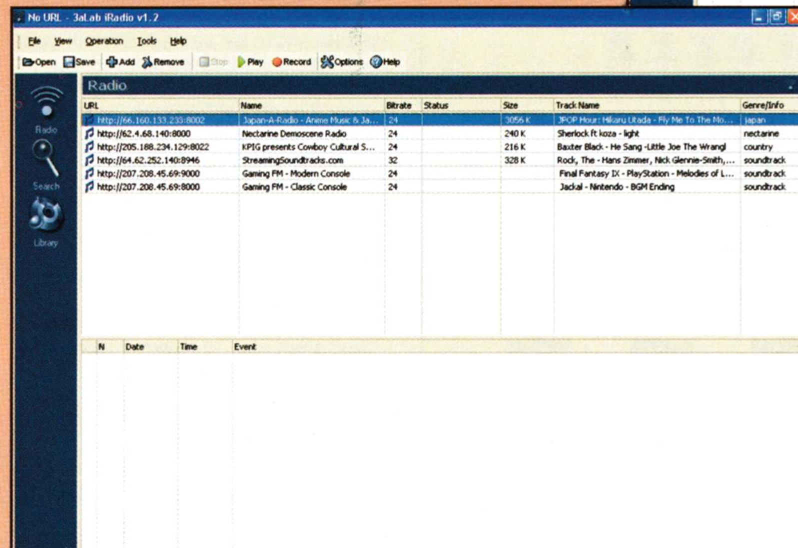
■ http://www.3alab.com/iradio.shtml



Търсачката дава достъп до над 30,000 радиостанции от сървърите на Shoutcast.

Поиграйте си с настройките и ще постигнете максимален резултат.

Списъкът за любими станции дава пълна информация от името на песента до количеството записана музика.



Интернет радиостанциите са не просто забавен начин да се избавите от скуката – те са най-добрият начин да разширите музикалния си кръгозор. Във всеки един момент хиляди станции излъчват от най-новите хитове до непознати гаражни групи. Единственото, което никоя от тях няма да ви предложи, е бутонът REC, с който на мига да запишете някой неочакван хит. Но ето че и на този проблем има удобно решение...

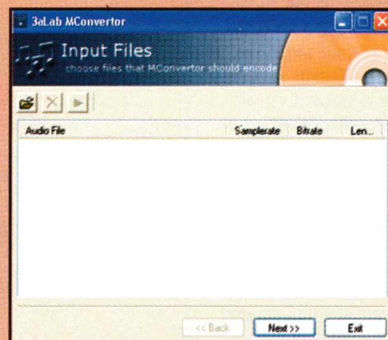
Апостол Апостолов
raynerape@mail.bg

iRadio на фирмата 3aLab е кошмарът на всеки един собственик на Интернет радио – малка и удобна програма, позволяваща на потребителя да превърне няколко часа слушане на ден в солидна музикална колекция. Тук няма да се спирам на проблемите от законово естество и загубите, които нон-стоп "слушателите" генерират. Факт е, че макар малцина наистина да създават сериозни проблеми, повечето потребители се нуждаят от рядката възможност да "грабнат" някоя неочаквано добра мелодия на мига, вместо да я търсят с часове из P2P мрежите.

iRadio представлява обикновен аудиоплейър с елементарни възможности, който позволява да запишете получения MP3 или Ogg Vorbis поток от данни в музикални файлове, наименовани по име и изпълнител според подадената от сървъра информация. Освен това в iRadio ще намерите и търсачка на радиостанции, чрез която може да намерите любимия си жанр и размер в килобитове, които можете да си позволите, а след това да добавите избраните станции в отделен списък за по-бърза връзка. Базиран на Explorer мениджър се грижи за натрупаната колекция от музика, откъдето можете да премествате, преименувате или триете ненужните парчета. Ако желаете, дори можете да запишете аудио CD със събраната музика.

В програмата ще намерите и множество удобства. Всяка песен се записва в отделна директория с името на станцията и дори деня на записа. Частично записаните песни се групират отделно, а ако дадена песен е вече записана, тя се прескача, пестейки място. Често се случва заради кратковременно прекъсване на Интернет дадена песен да бъде повредена с неприятни прекъсвания – iRadio решава този проблем като предлага гигантски буфер, позволяващ кеширане на до 15-минути музика! Огромният буфер има неудобството да забави сериозно началото на слушане на музиката, но компенсира голяма част от спадовете в трафика. Дори и да не записвате, а само използвате iRadio като плейър, ако по средата дадена песен ви допадне, просто натиснете бутона Record и

цялата песен от буфера ще бъде записана на вашия диск



В iRadio е включен и аудио конвертор на всички известни стандарти към MP3.

И като връх на сладоледа, можете да ретранслирате слушаното от вас радио в локалната мрежа, пестейки трафик на останалите потребители!

iRadio поддържа на практика всички популярни протоколи за streaming на аудио – от наложилите се като стандарт в бранша Shoutcast и Live356.Com сървъри до по-малко популярните QuickTime Darvin (използван в по-късните версии на iTunes) и дори Microsoft-ския Windows Media Audio. За да записвате WMA станции в MP3-формат обаче, ще се нуждаете от инсталиран DivX кодек и малко повече процесорна мощ в излишък. Независимо от големия избор станциите от последните три стандарта ще трябва да въвеждате ръчно – iRadio използва единствено Shoutcast портала за търсене на нови радиостанции.

iRadio просто няма недостатъци! Всъщност, за да съм напълно искрен, има един – цената. Всеки потребител, който желае да използва легално iRadio повече от 30 дни, трябва да се бркне за доста голямата за такъв продукт сума от 40 долара. Но ако се замисли човек колко музика ще събере за тези 40 долара, инвестицията може и да си струва!

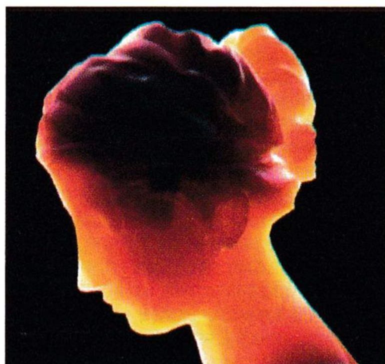
GeForce

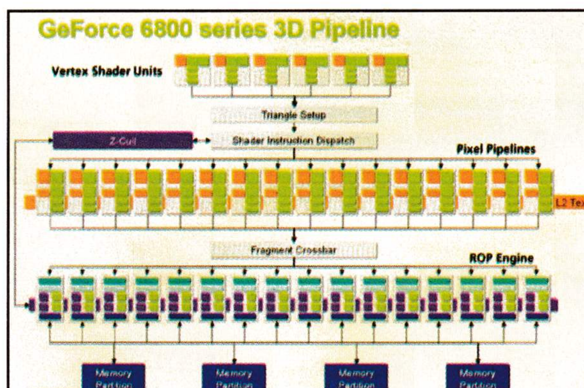
Огромна крачка напред за NVIDIA

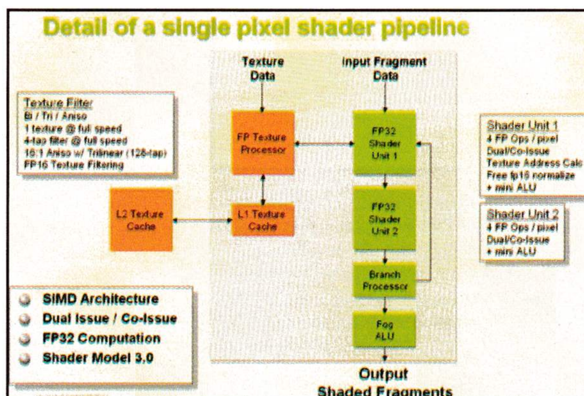
Несъмнено 2003 не беше от най-добрите години във фирмената история на NVIDIA. Още от самото си начало тя започна с фалстарт – запланувания да разбие конкуренцията чип NV30 се оказа доста по-бавен от очакваното. Проблемите в архитектурата присъстваха във цялата гама GeForce FX карти и инженерите успяха да намерят адекватен отговор на продуктите и пазарната политика на конкурентите от ATI едва с пускането на NV35 чиповете. Към края на годината двете компании имаха в общи линии равностойни продукти, но както сигурно се досещате, никоя компания няма за цел да бъде просто равностойна с конкуренцията. Търсеното голямо предимство трябваше да донесе новият NV40 чип, който беше представен пред масовата публика на 13 април с официалното си име GeForce 6800 Ultra.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Обявяването на спецификациите му и появата на първите тестови резултати предизвикаха вълна от екзалтирани отзиви в специализираните медии. Най-новата история на компютърните компоненти познава много малко подобни случаи, в които някоя компания с кратък жизнен цикъл на продуктите е успявала да повиши стандарта толкова много в рамките на едно поколение. Въпреки че повечето спецификации на новия чип бяха известни от няколко месеца насам, преди датата 13 април никой не предполагаше, че е възможно NV40 да надскочи почти двойно производителността на най-бързите си предшественици и да постигне зашеметяващия резултат от







над 12000 точки под 3D Mark 03

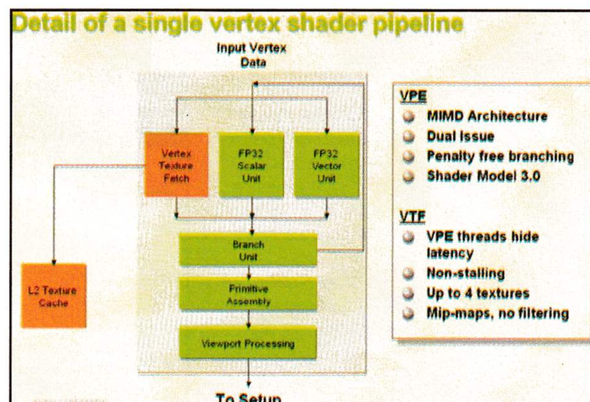
Може би най-красноречиво обяснение за този резултат са огромното количество транзистори в ядрото на чипа – 222 милиона. За сравнение, GF FX 5950 Ultra е изграден от 130 милиона, а Radeon 9800 XT – от около 107 милиона. Дори и един P4 Extreme Edition има по-малко транзистори, 178 милиона, като по-голямата част от тях представляват огромния 2MB кеш на процесора. Като се има предвид, че при GeForce 6800 Ultra броя на транзисторите се дължи на сложната архитектура и голямото количество логически модули, не е трудно да си представим как се постига двойния скок в производителността. Чипът съдържа 16 рендериращи конвейера, използва 32-битова точност за операциите с плаваща запетая, има 6 вертекс шейдър модула с максимална производителност от 600 млн. полигона в секунда, отговаря напълно на DirectX 9.0c стандартите (изискващи шейдъри версия 3.0) и използва GDDR3 памет с максимална пропускателна способност 35.2GB/s. В най-общи линии CineFX 3.0 архитектурата е проектирана на чисто за да се постигне максимална производителност и чрез обособяването на отделните модули в чипа в отделни блокове да се улесни изработката на различните модификации от новото поколение карти. Така например освен топ-модела си, NVIDIA обяви и

по-евтина GeForce 6800 не-Ultra модификация

която ще има 12 вместо 16 рендериращи конвейера и съответно доста по-ниска цена – $299, срещу $499 за 6800 Ultra. Основната идея е всички нови чипове да имат еднаква DX 9.0c функционалност, като разликите в производителността да се постигат чрез кастрация на броя рендериращи конвейери, вертекс шейдърите и шината на паметта. Но да се върнем на флагмана в новата серия чипове и да разгледаме в детайли какво ще ни донесе увеличения брой рендериращи конвейери спрямо предишните чипове на компанията. Основната полза ще се усеща при

изчисляването на сенки

при която операция NV40 е способен да обработва 4 пъти повече пиксели за един такт от NV35/38 ядрата. Освен чистата изчислителна мощ, за добрата производителност ще се грижи и Ultra Shadow II технологията. Тя взима в предвид позицията и типа на светлинния източник, и ограничава изчисленията единствено до тази област от пространството, в която е възможно попадането на сянката от обектите в сцената,



6800 Ultra



като това не изисква никакви специални оптимизации от страна на разработчиците. Тези възможности до голяма степен обясняват въодушевлението на Джон Кармак от новия чип на NVIDIA – Doom III, както и голяма част от предстоящите заглавия, ще наблягат изключително силно върху ефекта на real-time сенките и използването на множество източници на светлина. При посложни операции от типа на рендерирането на двойно-текстурирани обекти, GeForce 6800 Ultra ще може да изчислява "едва" два пъти повече пиксели за такт от предшествениците си. Голямата болка на разработчиците на игри – 16-битовата прецизност при шейдинг-операции с плаваща запетая също е вече минало. Новия чип поддържа 32-битова прецизност за максимално качество на показваните ефекти, без съществена загуба в производителността, като по този начин изпреварва дори конкуренцията от ATI, които (поне в досегашните си чипове) използваха 24-битова прецизност. Архитектурата на отделните рендериращи конвейери също е преосмислена, и сега

всеки конвейер съдържа по 2 пиксел шейдър модула

както и достатъчно количество бърз кеш за спестяване на излишните трансфери по и без това натоварената шина на паметта. Интересното в случая е, че първият шейдър може да извършва както стандартните шейдинг-изчисления, така и текстуриране, а вторият е специализиран изцяло в шейдинг-операции. Резултатът е, че GeForce 6800 Ultra може да извършва 8 операции на пиксел за един такт, спрямо едва 4 при досегашните топ-модели чипове. 6-те вертекс шейдър модула в новия чип, освен че предлагат рекордна производителност от 600 млн. полигона в секунда, позволяват на разработчиците да пишат доста по-дълги и сложни шейдинг-програми, което ще подобри качеството и разнообразието на прилаганите ефекти. Пълната съвместимост на шейдърите с 3.0 спецификацията не е изненадващо, като се има в предвид, че NVIDIA са били основният партньор на Microsoft при разработването на DirectX 9.0c спецификациите.

Любопитен факт е, че партньорите на Microsoft за разработка на DirectX 9.0, ATI, в момента се опитват да убедят разработчиците да не използват 3.0 стандартите, под предлог, че дори и новото поколение чипове (NV40 и R420) няма да са достатъчно бързи за да се справят с дългите шейдинг програми. От офисите на канадската компания изтече презентация за разработчици на тази тема, съдържаща лични бележки на някого от маркетинговия отдел на кампанията. Въпросните бележки звучат леко хумористично на фона на възможностите на GeForce 6800 Ultra, и навеждат на мисълта, че очакваният всеки момент R420 чип на ATI по една или друга причина няма да се справя особено добре със софтуер, писан по DX 9.0c шейдър-спецификациите. Това ще бъде коригирано едва в R5xx чиповете, за които обаче все още не се знае нищо конкретно като спецификации и дата на излизане.

Вертекс шейдърите при NV40 поддържат и Displacement Mapping – технология, която позволява да се използват базови модели на обектите със сравнително малко полигони за добра производителност при постарите карти, които при наличието на подходящ хардуер да се детайлизират с допълнителни геометрични данни, съдържащи се в специална текстура (displacement map) към обекта. С цел подобрение на качеството на картината е въведена и новата

rotated grid anti-aliasing технология

Освен това чипът съдържа и множество други подобрения и екстри, като например вградения програмируем видеопроцесор, предназначен да облекчи централния процесор на компютъра от операциите при декодиране на компресирано видео и да постигне по-добра картина чрез някои специални техники. Чипът не включва вградена поддръжка за PCI Express, но чрез допълнителен контролер ще може да предава данни и по новата, набираща популярност шина със скорост като при AGP 16x.

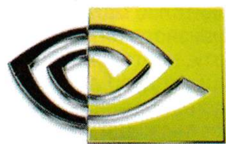
От чисто "железарска" гледна точка референтната карта с новия чип представлява истинско чудовище – заедно с огромния си охладител тя тежи около половин килограм, заема два слота в компютъра и изисква два (!!!) отделни molex конектора за допълнително захранване. На мен лично всичко това ми се струва малко прекалено, но пък, от друга страна, си е съвсем нормално при консумация от 110 вата, а и резултатите са способни да накарат всекиго да забрави на мига за тези "особености' на картата. При голяма част от тестовете спъващ фактор се оказва процесорът, а дори и в случаите, в които се получава спад в производителността при включване на допълнителни визуални екстри като FSAA и anisotropic filtering, Geforce 6800 Ultra си остава с около 2 пъти подобра производителност от досегашните лидери на пазара Radeon 9800 XT и GeForce FX 5950 Ultra. Ако все пак цената и лакомията за мощност на топ-модела от GeForce 6 сериите ви притесняват, орязаните варианти на картата от типа на споменатия по-горе GeForce 6800 не-Ultra ще използват "само" един molex конектор за допълнително захранване, няма да се нуждаят от огромния охлаждащ радиатор и ще имат далеч по-приемлива цена.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 256-битово ядро с 222 млн. транзистора, 0.13-микронна технология, 400 MHz работна честота
- 256-битова шина на паметта, 1100MHz ефективна честота и 35.2 GB/сек. пропусквателна способност
- 6.4 милиарда тексела/сек запълваща способност.
- 600 милиона полигона в секунда
- макс. 16 обработени пиксела за един такт
- макс. 16 текстури на пиксел
- 400 MHz RAMDAC

Hardware news

NVIDIA поглъщат компания за мрежови решения



През април NVIDIA закупиха компанията iReady, занимаваща се с разработката на високопроизводителни TCP/IP и iSCSI решения. По този начин те са придобили права върху всички досегашни технологии и разработки на компанията, както и са привлекли на работа при себе си основната група инженери от компанията. По този начин, изглежда, компанията ще се опита да разшири дейността си в областта на мрежовите продукти, след като се оказа, че техните досегашни разработки в тази насока (предимно интегрирани мрежови адаптери) са доста добри и явно компанията има потенциал и в тази област.

Daisy представиха Gempix и Diva GEM

На 14 април успешната българска компания Дейзи Мултимедия представи пред журналисти два от своите нови продукти – цифровия фотоапарат Gempix 425 Z и MP3 плейърите Diva GEM. Ключовите особености на новия фотоапарат са трикратният оптически зум (еквивалент при обективите за 35мм лентови апарати – 37-108мм), подобреният CCD сензор с реална разделителна способност 4 мегапиксела и силно променият дизайн на корпуса. Апаратът вече може да се намери на пазара във варианти с 32 MB вградена памет, като скоро ще бъде пусната и версия с 128 MB. Освен нея новият Gempix може да съхранява снимките си и на допълнителна SD/MMC карта. Захранването се осигурява от 1000mAh литиево-йонна батерия. MP3 плейърът Diva GEM пък предлага удобна и компактна форма, голям графичен дисплей с подсветка и някои нови екстри от типа на вграждения в някои от моделите Bluetooth, който позволява на устройството да се използва и като handsfree при наличието на съответния Bluetooth-съвместим мобилен телефон. Хората от компанията демонстрираха и все още прототипна разработка за отделен Bluetooth handsfree, както и неработещ макет на предстоящия да бъде обявен през септември нов цифров фотоапарат, насочен към по-сериозните потребители, който, макар че ще запази характерната за продуктите на Дейзи многофункционалност, ще акцентира основно върху фотографските си възможности.

Разкрита е архитектурата на XBox2



Наскоро из мрежата се разпространи блоковата схема на новата конзола на Microsoft, разкривайки някои любопитни, неизвестни досега подробности. Така например, въпреки че вече се знаеше, че XBox 2 ще ползва RISC процесор на IBM (64-битовия POWER 976 чип, ако трябва да сме малко по-конкретни), сега излязоха наяве намеренията на Microsoft да обзаведат новата си конзола с цели три такива процесора. Като се има предвид, че всеки от POWER 976 чиповете съдържа по две ядра в корпуса си, това ще позволи на новия XBox да се справя с множество изчислителни потоци едновременно. Освен процесорите на IBM Microsoft смятат да ползват графично ядро от ATI с работна честота от над 500 MHz, както и I/O контролер, дело на SiS, като окончателните параметри на XBox 2 се очаква да се изяснят на 2 юни тази година, когато би трябвало да се състои официалното представяне на новото поколение на конзолата.

Новите Intel-ски чипсети несъвместими с Windows 98/ME?

Именно такава информация съдържат разпространилите се напоследък слухове. Основният проблем ще бъде липсата на драйвери за въпросните операционни системи. Предстоящите да се появят чипсети Alderwood и Grantsdale използват множество нови технологии, като PCI Express, Serial ATA и т.н., които биха изисквали сериозна работа на софтуерния екип на Intel за съвместяване със старите операционни системи на софтуерния гигант от Редмънд. Microsoft, от своя страна пък, вече не приемат нови драйвери за сертифициране за съвместимост с Windows ME, а по отношение на Windows 98 поддръжката е прекратена от около 2 години насам. Ако слуховете се окажат верни, Intel ще спестят доста пари от работата по допълнителните драйвери, но и ще загубят подкрепата на малкото останали потребители, които все още по една или друга причина използват старите операционни системи на Microsoft.

Първи снимки на Radeon X800



Тайванският сайт oc.com.tw пусна снимки на карта, която се предполага, че използва дългоочаквания Radeon X800 чип, познат доскоро под кодовото си название R420. Азиатските ни колеги са успели да направят снимката на ATi Technology Days 2004 форума. Големият охладител на графичния чип говори за сериозни тактови честоти на ядрото, но това контрастира с липсата на радиатори на чиповете на паметта – нещо, което от известно време насам е изключително непопулярно решение при видеокартите от висок клас. Едно от възможните решения е снимaната карта да е била някой от по-бавните варианти на X800.

ATI набира допълнителен персонал за разработката на R600

Появи се информация, че канадската компания набира допълнителни инженери за разработката на все още забуления в мистерия чип. Работейки едновременно по няколко ключови проекта (довършителните етапи от разработката на предстоя-

щия да бъде обявен всеки момент R420, наследника му R500 и въпросния R600 чип), изглежда, наличните екипи са се озовали претрупани с работа и ръководството на компанията не се е поколебало да стори необходимото. Нещата стигнаха дотам, че на официалния сайт на компанията се появи обява за свободно работно място за мениджър на екип за контрол на качеството върху DirectX драйверите на R600. Издайническото кодово название престоя известно време в текста на обявата, след което беше сменено с далеч пообобщителното "продукт от следващо поколение", но вече беше късно и специализираните медии разпространиха новината, че ATI вече работят по R600. За съжаление детайли за новия чип все още няма, но мераклиите за позицията могат да прочетат обявата на следния адрес: **http://sh.webhire.com/servlet/av/ /jd?ai=405&ji=1365863&sn=I**

Подробности за следващия 3D Mark

Представители на Futuremark наскоро разкриха пред медиите някои подробности около новата версия на популярния геймърски бенчмарк. Според тях новия 3D Mark ще издигне на съвсем друго ниво използването на DirectX 9.0 шейдърите (версия 2.0) спрямо предшественика си. Оплакванията за нечестни оптимизации за някои марки видеочипове също ще бъдат адресирани чрез нова система за динамично компилиране на шейдърите, в зависимост от видеоплатформата в конкретната система. Според авторите на бенчмарка това ще позволява да се постигне баланс в оптимизациите за различните графични чипове и ще елиминира предимствата, получаващи се поради по-качествена оптимизация на кода на шейдърите за дадена платформа. Представителите на компанията не са уточнили обаче дали новият 3D Mark ще е способен да взима предвид възможностите на 3.0 шейдърите при новия GeForce 6800 на NVIDIA.

Hitachi правят 400 GB диск

Новият рекорд пристига на пазара под формата на Hitachi 7K400 диска, който, както повечето новости в днешни дни, се появи първо на пазара в Япония. Моделът е високопроизводителен Serial-ATA 150 диск със солидните 8 MB кеш, като в най-скоро време Hitachi планират да пуснат в продажба и версия за ATA-100 интерфейсът. С този си ход те нанасят силен удар по конкуренцията – най-големият диск на Seagate, макар и да използва големи 100 GB плочи, е с капацитет едва 200 GB, а пък 320-гигабайтовият модел на Maxtor изостава солидно по отношение на производителността в резултат на използваните 80 GB плочи и ниската скорост на въртене – 5400 rpm. По отношение на цената обаче новият диск на Hitachi няма да има с какво да се гордее – в токийските магазини цената на 7K400 се движи около $500, докато другите големи дискове на пазара се продават за под 200 долара (200-гигабайтовият Seagate например се намира за около $155).

Светещите вентилатори – обект на патентни спорове?

Придобилите напоследък популярност сред case mod феновете вентилатори с разноцветни светодиоди са на път да станат обект на правен спор между Antec и останалите компании, които в момента произвеждат такива продукти. Според официално изявление на адвокатите на Antec компанията притежава интелектуалните права върху светещите вентилатори, и действително, в тяхна подкрепа съществува реален патент на тема "охлаждащи вентилатори с вграден източник на светлина". Странното е, че патентът е издаден на 20 януари тази година, а пък такива вентилатори се произвеждат и продават и от други компании вече доста време. Не знам дали това ще е някакво добро основание за защита на конкурентите на Antec, но при тези обстоятелства всички те попадат под ударите на закона и няма да се учудя, ако в близко бъдеще видим осъдени по този повод компании.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $38

■ **Celeron 1000 MHz**

■ **Описание:**
Бавен и морално остарял, този S370 процесор не е особено подходящ избор за изграждане на нова система, особено при конкуренцията на евтините Duron-и.

НАЙ-СКЪП — Цена - $980

■ **Intel Pentium 4 3.2GHz Extreme Edition**

■ **Описание:**
Най-мощният процесор на Intel за настолни системи. За повечето потребители прекалено бърз, прекалено горещ, и най-важното - прекалено скъп.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $81

■ **Athlon XP (Barton) 2500+**

■ **Описание:**
Макар и малко по-скъп от чиповете с Thoroughbred ядра, новият Barton предлага на потребителите двойно по-голям обем на L2 кеша.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $29

■ **Elitegroup L7S7A2 (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази дънна платка предлага що-годе солидна платформа за изграждане на евтина система и има прилична за цената си производителност.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $193

■ **Asus P4C800-E Deluxe (Socket 478)**

■ **Описание:**
Това дъно на Asus предлага върхова производителност на почитателите на Intel базирани системи и в комбинация с P4 3.2 GHz би представлявало добра основа за едно PC-мечта.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $90

■ **EPOX 8RDA3+ (Socket A)**

■ **Описание:**
Тази базирана на nForce 2 дънна платка представлява перфектното решение за потребителите с претенции към стабилността, екстрите и възможностите за овърклок.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $33

■ **NVIDIA GeForce2 MX400**

■ **Описание:**
Добрият стар GF 2 MX вече е прекалено ретро, за да се купува като нова карта, и не става за в нищо друго освен за в непретенциозно офис-PC.

НАЙ-СКЪП — Цена - $470

■ **Asus A9800XT/TVD (256MB)**

■ **Описание:**
Тази Radeon 9800 XT - базирана карта предлага върхова производителност и огромно количество памет, но на доста висока цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $193

■ **ChainTech GeForce FX 5900XT (128MB)**

■ **Описание:**
Тази карта е прекалено добро предложение, и именно поради това NVIDIA спират 5900XT от производство. За това не е зле да побързате с покупката...

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $53

■ **Samsung 40GB (ATA 100, 7200rpm, 2MB кеш)**

■ **Описание:**
В сравнение с предишния най-евтин диск, това 40-гигабайтово предложение на Samsung си е съвсем прилично като съотношение цена/обем.

НАЙ-СКЪП — Цена - $394

■ **Maxtor 300GB External USB 5400rpm 2MB кеш**

■ **Описание:**
Както си личи от цената, възможността да разнасяш със себе си 300 GB информация е доста скъпо удобство.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $53/71

■ **Samsung 40GB&80GB (ATA 100, 7200rpm, 2MB кеш)**

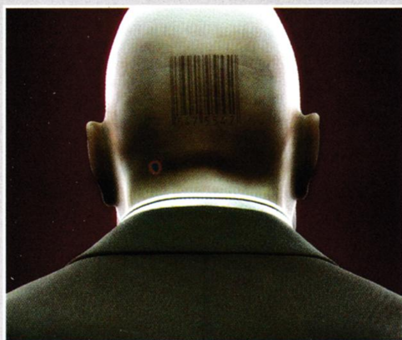
■ **Описание:**
В сравнение с останалите еквивалентни по параметри дискове, тези две нови предложения на Seagate предлагат доста примамлива цена.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $117

■ **Hitachi 120GB (Serial ATA)**

■ **Описание:**
Този диск показва отлични резултати на тестовете и от въвеждането си на пазара досега се е доказал като надежден.

Hitman Contracts



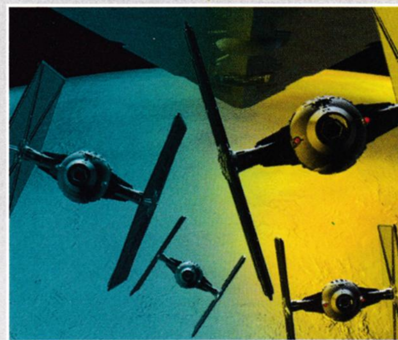
демо

UT 2004: Fraghouse Invasion

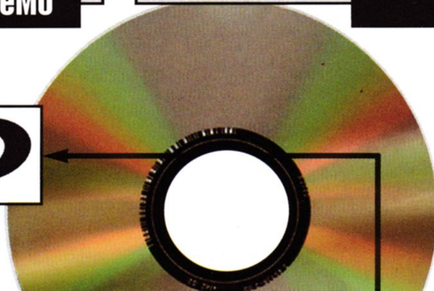


МОД

Star Wars: The Battle of Yavin



цяла игра



DVD

ДЕМО ИГРИ

Alpha Black Zero	Тактически екшън
Battle Mages	RTS
Chicken Shoot Easter Edition	Аркаден екшън
Codename Panzers	RTS
Hitman Contracts	Stealth Shooter
Laser Squad Nemesis	Аркаден екшън
Leylines	Стратегия
Perimeter	RTS
Petri Heil	Риболовен симулатор
Port Royale 2	RTS
Riccochet Lost Worlds	Аркада
Rise of Nations Thrones & Patriots	Стратегия
Schizm 2	Куест
Superball Arcade 3.4	Аркада
UEFA EURO 2004	Футбол
Universal Boxing Manager	Боксов мениджър
Warlords Battlercy 3	Стратегия

ЦЕЛИ ИГРИ

GI-117	Flight Sim
Star Wars Battle of Yavin	Екшън. Виж статията в броя
N	Екшън. Виж статията в броя
Starport Galactic Empires	Online стратегия
Virtual In 2	Платформен екшън. Виж статията в броя
Rising Sun	Екшън
XR7 Earth Strike	Екшън

MODs

UT 2004: Fraghouse Invasion
Battlefied 1942: Battlefield 1918

DVD Видео

ИГРИ
MK Deception
Project Freedom
RollerCoaster Tycoon 3
Battle for Middle Earth
Richard Burns Rally

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0b	Най-нова версия на DirectX
Apple iTunes 4.5 & QuickTime 6.5.1	Задължителен за част от клиповете
Intervideo WinDVD 5.3 Platinum	Задължителен за DVD видео-то на диска!

ПРОГРАМИ

Adobe Illustrator CS	Най-нова версия на Adobe Illustrator
Ashampoo PowerUp XP Platinum	Windows XP Tuning
Astra32	Анализ на вашето PC
BS Player 1.00 RC1 B808	Media Player
Eudora 6.1	E-Mail програма
ICQ 4.0 Lite with XTraz	IM Програма
IrfanView 3.90	Програма за гледане на картинки
MS One Note 2003	Бележник
nVidia System Utility 1.0.8	Системен контрол за Nforce дъна
Open Office 1.1.2	Безплатен офис пакет
Quintessential Player 4.5	Media Player
Rightmark Memory Analyzer 3.1	Memory Analyzer
Studioline Photo Basic 4.3	Програма за обработка на изображения
StuffIt Standart 8.5	Архиватор/Разархиватор
Total Commander 6.03	Файлов мениджър
Tune Up Utilities 2004	Оптимизира Windows
WinXP Manager 4.8.3	Контрол над XP

ГАЛЕРИЯ

PC Club Wallpapers Vol.44
Deus Ex 2 Soundtrack

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 4.4 Win2k/XP	Най-нови драйвери на ATI
Realtec AC'97 3.57 WinALL	Най-нови драйвери за AC'97 Audio
WarCraft III: Deadlock	Бонус карта за WarCraft III
UT 2004: Onslaught Bonus Maps	Бонус карти за UT2004
Far Cry 1.1	Patch за Far Cry
Hitman Contracts Patch 174	Patch за Hitman Contracts
StarCraft: Brood War 1.11	Patch за StarCraft


Stantek
КОМПЮТРИ ЗА ДОМА И ОФИСА




Stantek
КОМПЮТРИ ЗА ДОМА И ОФИСА